昭和64年2月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第2号通巻29号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

乱入だ!! コナミ開発コミック部
力作漫画
サンダークロス
ザ・ファーストアタック

カプコン開発から
熱烈メッセージ
大魔界村
カラーイラスト

決定!!
あなたの1票が決めた'88年度ベストゲーム
ゲーメスト大賞はこれだ!!
THE BEST GAME '88

VIDEO GAME GRADIUS II GOFERの野望 TM
ゴーファー やぼう
© KONAMI 1988



●新年スペシャル
全メーカーから
ゲーメスト読者諸賢におくる
珠玉の
カラー年賀状

ゲーメストアイランド

君こそゲースト

めざせハイスコア

ヒットゲーム
ベスト10

受験生ガンバレ!!

人気ゲームNo.1に躍進！
イメージファイト

超難度シューティングゲーム 後編
TATSUJIN

神風特攻攻略
メタルホーク

全てのエンディングにレッツ トライ
サイバリオン

メカ軍団ヲ破壊セヨ！
サンダークロス

超マニア向け講座
アフターバーナーII

スーパーアクション!!
ストライダー飛竜

カダム大佐を殺れィィ
オペレーション
サンダーボルト

ビデオを見てからやれ！
ロボコップ

しびれるゥゥゥ！ ド迫力
ハードパンチャー

破壊の快感！
忍者龍剣伝

白怒火見参！
未来忍者

熱く炎えろバトル
パワードリフト

奥が深いぞ！
テトリス

戦略ゲーム
ザイングランド

2 Feb. 1989 480yen

ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②グラフィックデザイナー ③音楽スタッフ
＊①③はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（Z80又は68000のアセンブラのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
③音楽スタッフは作曲できる方、またはシンセサイザーを扱える方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。

【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回
手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9：30～18：00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。
＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分
【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資本金／1000万円 年商4億283万円 （62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他
事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

ゲーセンを企画しませんか！

経験者優遇します。
未経験者指導します。

●事業部(企画営業)スタッフ急募

ビデオシステムではゲームセンター(コーナー)、各ロケーションの運営、管理を行っています。ゲーセンに不満のある方こんなゲーセンを創りたいと考えている方御応募下さい。プレイヤーの皆様に喜んでいただくことが仕事です。ゲーセン専従のスタッフ募集ではありません。

■応募説明

【職種】 企画営業(事業部)。
【資格】 高卒以上28歳位までの方要普通免許
【給与】 固定給制3ヶ月研修中13万円以上(年齢等による優遇あります。)研修後営業手当が別途加算。
【業務内容】 ゲームセンター各ロケーションの運営管理ロケーションの拡張営業。
【待遇等】上記参照。
【応募】 電話連絡の上履歴書(写真貼付)を郵送して下さい。

◆ホットニュース◆
"わいわい麻雀ゆかいな雀友たち" が、PCエンジンになって発売されます。
アーケード麻雀ゲームのノウハウを、容量のゆるす限りつめこみました。
自信をもって3月発売だよ。



GAME PLAZA

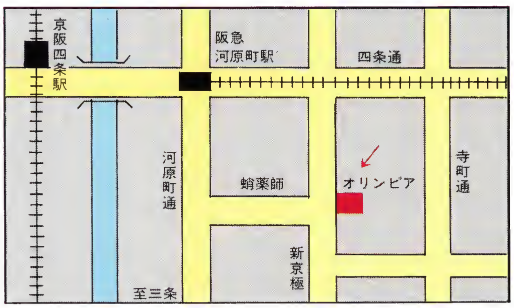
京都オリンピア

ビデオシステムからの情報発信基地だ!!



▲おっ飛行機が飛んでる。本物ですよ。

ゲームプラザ京都オリンピアはビデオシステムからの情報発信基地になる予定です。
お近くの方はもちろん、遠方の方も歓迎。京都に来たらぜひ寄って下さい。ロケテスト中のNEWゲームがプレイできるかも…。
サークル等をつくる企画も考えています。ゲームファンの皆さん、お気軽にどんどん押し寄せて下さい。皆さんの応援、ご意見をお待ちしています。
ゲーム好きな人達が集まって、コミュニケーションの輪を広げて下さい。店長もゲーム大好き！人間です。気軽に話しかけて下さい。



●ごめんなさい。
先月号でラビオ・レプスのポスタープレゼントのお知らせしたら、あっという間に先着30名様分がなくなり、せっかく来た人ごめん。また考えますからね。

●スタッフ・企画応募先
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側園堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

ゲームプラザ 京都オリンピア
〒604 京都市中京区新京極蛸薬師

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

不可能を可能にする鉛(なまり)の男達。



OPERATION THUNDER BOLT™

昨年の全米人気投票No.1の超ヒットゲーム「オペレーションウルフ」第２弾!! ２人同時プレイが可能になり、前作にない興奮度と、友達との対抗戦が楽しめる他、コンテニューにより途中参加も出来るようになったゾ! ストーリーは「オペレーションウルフ」の続編で、８つのミッション(ラウンド)から構成され、中近東のテロリストである敵と壮絶な戦いが繰り広げられる電撃作戦、これがオペレーションサンダーボルトだ!!







株式会社タイトー

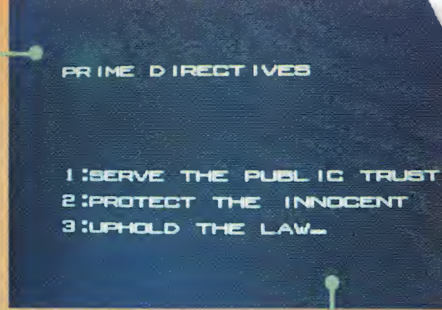
本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

TEL:(03)222-4888(大代表)

映画の興奮をそのままに!(ビデオの宣伝文句みてー)

ROBOCOP

ロボコップ だって。



隠された"DIRECTIVE 4"
とは何か?

パトロール中の全車に告ぐ!!
メインストリートで暴動発生!!
直ちに現場へ急行し暴動を鎮圧
市民を無事保護せよ!!

レンタルはいっつも貸し出し。史上最強のダビング防止処理。くじけるな。ボクらにはコレがあるう.!!(ちなみに私はビデオソフト買いました)。

やーやー、「ロボコップ」のビデオ観た?面白かったでしょー!?何、観てない?だーめだよーそりゃ遅れてんよぉ。

例えば、デッキがないのなら、デッキを持ってるヤツととりあえずお友達になるなり、電気屋さんからこっそり借りてくるなりといくらでも方法はあるハズ。それが人間の知恵とゆーものではないでしょーかちがうってば。

まー何はともあれゲームの方もカミングスーンだから、今から百円玉のストックを貯めておくぐらいの心構えがあってもいーかもしれない。なくてもいーけど。

ゆけ!ロボコップ

199×年、オールドデトロイト。犯罪の巣窟と化したこの地区では、既に31名の警官が殉職していた。しかし、32人目の犠牲者となったマーフィーは、オムニ社の手によって"ロボコップ"となって蘇えり、町の治安のために立ち上がったのだ。ゆけ!ロボコップ!我が前に敵無し!(あこりゃ違った。)

操作方法
――強力!コブラ砲

8方向レバーで我が分身ロボコップを操作します。ボタンはショットとジャンプの2つで、ショットはアイテムを取る事により貫通弾、3WAY弾にパワーアップします。

又、強力無比なパワーを持つコブラ砲は、敵から奪う事により使用できます。うまくこの武器をボスまで持ちこせれば、ごくあっさりとカタがついてしまいます(クリア優先ならね)。

敵との間合いが近いと、ショットではなくパンチで攻撃します。ドラムカンやシャッターなど、パンチでのみ破壊可能なモノもあります。これ(パンチ)でコブラ砲等のパワーアップを節約できるワケなのですが…。

レバーの操作により、上、ななめ上への攻撃もでき、特にななめ上へは上向き歩行しながら攻撃もできます。特殊な使い方としては、スライド壁にはさまれた時、ショットボタンを連打する事により脱出することができます。

ジャンプに関しては、そーですね、同社の「オスカー」に似た感覚ですね。

基本ルール
――大切ですよ基本は!

全7ステージで構成されており、その面のボスを倒す事でクリアになります。ライフ制で、ゲージ容量UPのアイテムを取るか、ボーナスステージでパーフェクトを取る事により、ライフゲージを増やす事ができます。

アイテムには、武器系アイテムの他に、ダメージ回復アイテムがあり、10ポイント回復かMAX回復の2つがあります。ライフが0になるとゲームオーバー。

いよいよ徹底攻略!
――ウソです単なる紹介

ステージ1

オールドデトロイトのメインストリートから、この物語(ゲーム)ははじまります。

ターボクルーザーから降りると、最初の内はパンチ攻撃しかできないよーになっています。かといって、特に問題があるワケではないのですが、突然やってくるオートバイと、弾を撃ってくるザコには気をつけて下さい。しゃがんで対処するのがヨイでしょう。

中盤になるとガンを抜き、いよいよ銃撃戦のはじまり。



ばってんパーーンチ!
ロぉボコンれ…てん。



「WARNING!!」
ガチャコチャコチャコ。

窓から撃ってくる敵は、倒した後から又別の敵が出てくる事があるから注意ね。これはこのゲーム全体に言える事なのですが、敵の弾が直線的で何方向かの決まった軌道をくるので、動かない敵の撃ってくる弾等は、落ちついて進んでいけばさほど問題ではないでしょう。

ひとしきりザコや手榴弾投げ男(本名。この手榴弾は撃ち壊せます。又、直撃しないかぎりダメージをうける事もないです)の攻撃が続くと、いよいよステージボスED(エド)-209の登場です。彼は至近距離にしか攻撃できないので、ある程度距離をおいて戦えば全く問題無いでしょう。

ステージ2

オールドデトロイトのスラム街が2ステージの舞台です。

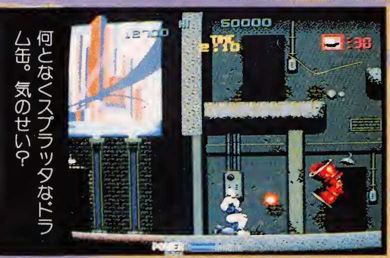
この面から新たに、人質を盾にして撃ってくるとんでもねーデブと、チェインソーをかかげてくるホッケーマスク男が登場します。

前者は、人質を撃ってしまうと、体力がググと下がってしまうのですが、滅多な事ではあたらないよーになってるので(敵のポーズによってあたる時とあたらない時がある)、まあフツーに撃っていればダイジョーブです。

後者は、大きく飛びかかってくるし、耐久力はあるしでなかなか手強いザコです。特にこの面では、自分が連射のきかない貫通弾をもっている時にでてくるので、あわてずかつ素早く処理してしまいま

しょー。

ボスはザコを搭載したバンです。上のザコ2人と運転しているザコをやっつけたら、後部から湧き出るザコを後輪のあたりでひたすらブチ殺しましょう。(途中ででてくるチェインソーに注意。)



何となくスプラッタなドラム缶。気のせい?



ピィーーンチ!チェインソー強し。



ここでもチェインソー×2のみが問題になる。

ボーナスステージ

ボーナスステージは射撃練習場で、2、3ステージ、4、5ステージの間にそれぞれ入ります。上、中、下段に構成されているターゲットを、画面に出現してから消えるまでの間に照準を合わせて破壊し、時間内に当てた確率によってダメージが回復します。パーフェクトだと上限があります。

コツとしては、あまり慌てであちこちを狙うよりも、位置をうまく合わせて、画面の端から端にスーっと移動させ(その間レバーを上下に微調整する)ながらリズミカルに撃っていくよーにするとヨイと思います。



なれればへーき。マンターゲットを優先しよう。

ステージ3

町外れのスクラップ工場です。この面からコブラ砲を持った敵がでてきます(各面1人)。

その敵をやっつけるとコブラ砲を奪う事ができる訳ですが、その敵はとーぜんコブラ砲を撃ってくる訳で、これにあたればとてもイタイです。

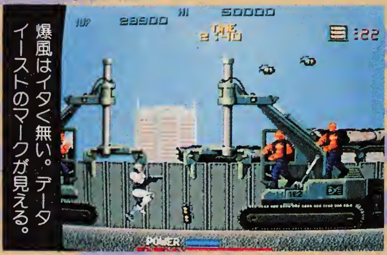
しゃがんでいればかわせるのですが、後の面になると突然後ろや画面外から撃ってきたりするので、出現する場所はチェックしておいたほーがヨイでしょう。この面にでてくるプレス機や鉄骨等もダメージ大きーので注意。



これは乗れる。コブラ砲ならこわせるよ。



気持ちィィイ———



爆風はイタく無い。データイーストのマークが見える。

ボスはパワーアップ×2。それぞれに2人ずつ手榴弾投げ男を載せています。左側のヤツは画面の外にいるうちに倒せます。

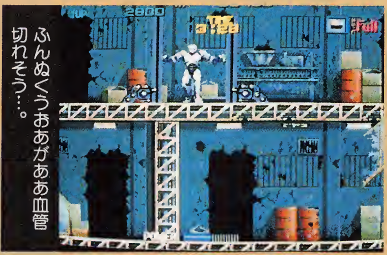
右のヤツにしても、手榴弾は直撃をくらいさえしなければへーキな事さえわかっていれば、それほど苦戦する相手ではないでしょう。

ステージ4

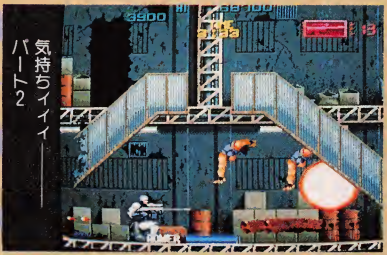
犯罪集団の本拠地である麻薬工場が舞台です。敵の攻撃もなかなか熾烈になります(特に上からの攻撃)。少しずつ進んで、確実に敵を倒していきましょう。階段を上がった直後の鉄骨に注意。

ボスはクレーン車です。手前にある木箱を壊さず、その上に載って戦うといーでしょう。鉄球にあたると連続してダメージをうけるので、近づいてきたら慎重に対処しましょうってズイブンてきとーなよーな気がする。反対側に廻り込むよーなマネはしない方がとりあえず賢明だと思います。

クレーン車を倒すと、敵の集団のリーダー(映画でゆーとクラレンス・ボディカーですね)を尋問し、黒幕の存在が明らかになります。そして舞台はオムニ社へと移ってゆきます。さードラマはいよいよ盛り上がってまいりましたとゆーところで後は皆さん自らの手で明らかにしてちょーだい。



ふんぬくうおあがああ血管切れそう…。



気持ちィィイ——— パート2



コブラ砲さえ持ってっちゃえば一瞬です。



ふ———んそー。

やれば楽しい

とりあえず国産メーカーには珍らしいキャラクターゲームな訳です。既に映画なりビデオなりで観た人ならすんなりゲームに入っていけるでしょーが、そーでない人には単なるアクションゲームであり、それ以上でもそれ以下でもないモノとなるのかもしれません。そこら辺がキャラクターゲームの強みでもあり又弱みでもあるのでしょう。

とはいえ、ゲーム性の方がおざなりになってるとゆーわけではなく、難易度的にもちゃんと遊べるよーになってます。結論。とりあえずプレーイ/ね!

(雑君保父)



さすがマーフィー、いい腕だ。



ED−309はコブラ砲を撃つフロムステージ5

続報!!

ドコまで行けるのか? 何が起きるのか? ハッキリ言ってこのゲームは、新しい!

ストライダー飛竜

©カプコン

CPシステム第3弾とゆーことで、皆の期待がイヤが上にも盛り上がっていると思われる"ストライダー飛竜"ですが、前回(ショー)の段階では完成していなかった面もできた事だし、続報とゆー事で今回は写真を中心に紹介してゆきます。

ここが変わった

まず前回とは面構成が変わった部分があります。ステージ3が空中戦艦、ステージ4がアマゾンとなり、選択制はなくなりました。つまりは全5ステージという事です。

ステージ3 (空中戦艦)

前回紹介できなかった面なのですが、実はこの面がこのゲームの全てを集約しているといってもヨイでしょう。それ程エキサイティングな展開が満ちあふれているのです。

戦艦の舳先から始まって、艦内のリフト群、甲板での中ボスとの戦い、カタパルトのワナ、そして反重力室での戦いへと続きます。

何だかんだいってやはり難かし目のゲームですが、皆さんのお近くのゲーセンにはいったあかつきには、ゼヒともこの面に行けるよーになるまでプレイしてみて欲しい。それだけのモノがここにあるといってもヨイでしょー。

怒濤の空中戦艦面に続いて前回も紹介した驚異のアマゾン面、そして恐怖と戦慄のザ・サードムーン(最終面)へと続きます。このゲームはその全てが卓越した演出、画面効果にあるので、やはり皆さんの目で実際に見て、やってもらうのが一番なのです。とりあえず発売までは、ここに並べた写真達で疼きをおさえておいてちょーだい。

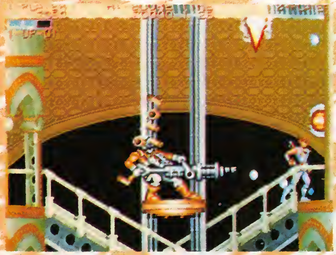
(雑君保父)



「おたおたおたすけえええ」でも殺す。



このキャラ人気高し。コロコロコロ…。



飛び散る薬莢!かっちょえ――



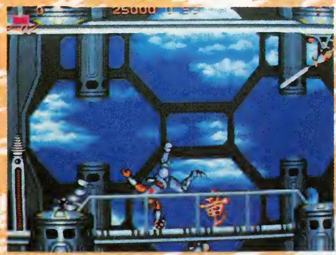
反射を繰り返すレーザー。本体にちゃんとダメージのゲージがついてる。



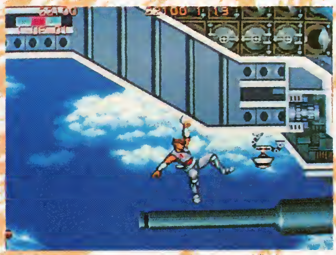
獣型オプションくん。ものスゲーつえー。



背後を取った!2面ヤマ場、空中戦の始まりだ。



重力が狂ってる中、それでもアイテムは欠かせない。



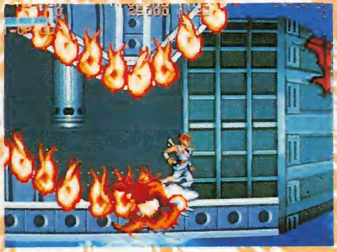
高い所もヘーキなオプション。彼にコワイものなどあるのか!?



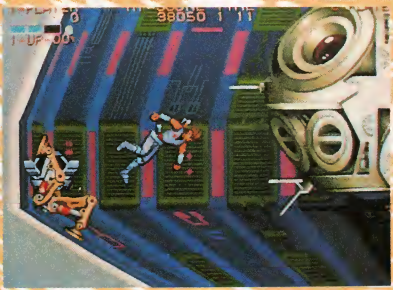
最終面よりサービスカット。中国娘(モノクロ)再び。



衝撃!アマゾネス自主規制バージョン。(12月号と比べてみよ!)



炎が迫る。この艦ももう最期だ。



これが重力反転装置(部分)。サテライト気分の飛竜であった。

2人同時！射撃の極致!! 撃って撃って撃ちまくれ!!

オペレーションサンダーボルト

©タイトー



タイトル画面。
今度は2人で撃ちまくれ!!

オペレーションウルフから1年、今沈黙を破って第2の作戦が始まる。

オペレーションサンダーボルト、仲間と2人で敵を叩き潰せ!!



ロイアダムス。オペレーションウルフの主人公である。



ハーディージョーンズ。ロイの親友。



作戦開始。ゴムボートで潜入せよ!!

◆再び地獄へ…

あの地獄の作戦"オペレーションウルフ"から1年…。

奇跡の生還を遂げた俺は安息の日々を送っていた。

だが、半年もすると俺の内にある戦いを望む声が大きくなりだした。やはり俺は戦いの中でしか生きる事が出来ないらしい。

そんな事を考えている時だった。CIA長官から任務の依頼が俺の下に届いたのは。

作戦名"オペレーションサンダーボルト"。この作戦の内容を見た俺は、冷や汗がじわりと出るのを止める事が出来なかった。

(1人ではあまりに無謀だ…)

おれは急いで、スペシャルフォース時代の戦友に連絡をとった…。

◆ストーリー

パリ発ボストン行きのジェット機がアラブ系ゲリラによってハイジャックされ、同志の釈放を求めてきた。

しかもハイジャックされた機はアフリカのカルビア上空で消えてしまい、カルビア政府はそれを否定。事態は急迫、進退極まった。

米大統領は、チェリゴの奇跡を起こした男と呼ばれるロイ(主人公だよ)に作戦を依頼する事になった。ロイは親友ハーディーと共にカルビアへ。再び地獄へと向かった…。

◆操作方法

基本操作は、前作オペレーションウルフと同じで、トリガーで弾丸、横のボタンでロケットを撃つ事が出来ます。

また、今回は2人同時プレイとなり、左の銃でロイ、右でハーディーが戦う事になります。1人プレイの時もどちらでも好きな方でプレイできますよ。

これも前作と同じですが、弾丸、ロケット共に弾数に制限があり、今回は下の方にある表示パネルに残弾数などが表示されます。

ライフ制なのも同じで、ライフが全部なくなるとゲームオーバー。

又、今回アイテムが3種類変り、出現のさせ方もパラシュートで降って来る箱を撃つ様になっています。(イヌ、ネコ、他にも出る。)

新しい3つのアイテムは次の様なものです。

●レーザーサイト

銃の着弾点を赤い点で表示してくれる。そのラウンド中有効。

●ボディアーマー

受けるダメージを半減する。ラウンド中有効。

●弾薬ケース

マガジン3本、ロケット弾2発が手に入る。

アイテム類は銃で撃つと取った事になりますが、2P同時プレイ時は、左にアイテムが飛んで消えると1Pが、右に消えた場合は2Pが取った事になります。

取ったアイテムはパネルに少しの間表示されます。ラウンド中、有効のものはラウンド終了まで表示されます。

◆ラウンド構成

——手強いぞ全8面

全部で8面ありますが、今回は左へスクロールする(サイドビュー)面と、自分が前に進む感じで画面の奥に向かって行く(フロントビュー)面に分かれています。

●M-SS-ON1

フロントビューの面。スパイの待つ教会まで行けばクリア。

●M-SS-ON2

サイドビューの面。一定時間でクリア。マガジン、ロケットが一定数増える。

●M-SS-ON3

フロントビュー。自分はジープで進み、敵アジトに到着すればクリア。

●M-SS-ON4

サイドビュー。人質(全8人)を救出し、ボスキャラを倒すとクリア。

●M-SS-ON5

フロントビュー。敵本拠地にたどり着けばクリア。

●M-SS-ON6

サイドビュー。人質(全8人)を救出し、ボスキャラ2人を倒すとクリア。

●M-SS-ON7

フロントビュー。滑走路を歩き、脱出用旅客機まで行けばクリア。

●M-SS-ON8

フロントビュー。旅客機の中を進み、コクピットでパイロットを人質にしているボスキャラを倒すとクリア。

8面全部クリアするとオールクリアで終り。

4面と6面では人質を全員殺してしまうと、その面でゲームオーバーになってしまいます。8面に出て来る乗客は、全員死亡させてもゲームオーバーにはなりませんが、ダメージは受けます。パイロットは殺してしまうと脱出不能になって終わってしまうので注意して下さい。

また、4、6面の人質はFIRE!と書いてある矢印の先のカギやかんぬきを撃つと中から出て来る人もいます。

前作より数段パワーアップした出来のサンダーボルト。

特にフロントビューは一見の価値ありです。ウルフにハマッた人は迷わずプレイすると思いますよ。

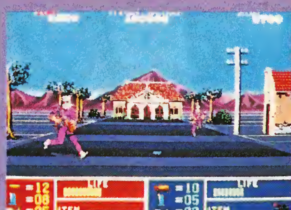
(C・C)



2面。サイドビュー。ハーディーがナイフをくらった!!



CIAの部員と接触。情報をもとに敵地の奥へ!!



1面。正面の教会が目的地だ。



こんな所で殺られるとは…。
ああ意識が遠くなってきた…。



まだまだ先は長い。果たして作戦を完了させる事が出来るのか？



3面。敵の攻撃も激しくなって来た。敵アジトはまだか!!

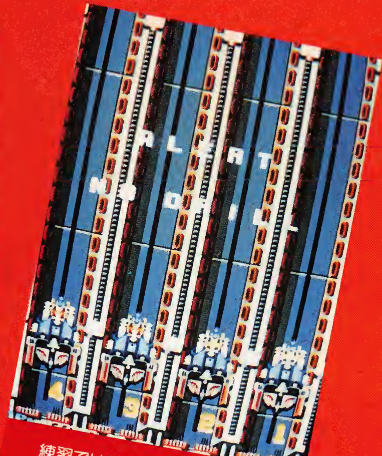


ジープが手に入れば移動が楽だ。

ジファイト



ブースターが切り離された。



練習ではない。今度は実戦だ。

実戦面全てを紹介だ!

君は真のイメージファイターになれるか!!

石井ぜんじ

　編集部一押しのスペースシューティング、"イメージファイト"は発売されるやいなやすごい人気を得ている。面白いゲームがヒットしてくれて、こちらとしてもうれしい限りだ。
　この号が出る頃には、うまい人達はすでに超難度の2周目に突入していると思う。でも、このゲームの難しさはSTAGE4、STAGE5、STAGE7だと思うので、今回は4～5面を中心に攻略していくことにした。
　初めは新しく見つかったテクニックやSTAGE6（AREA1）から1周目の最後までを紹介する。STAGE4～6までの攻略も後のページ（10ページ～）にちゃんとあるのでそちらもヨロシク。

後半面の紹介だ

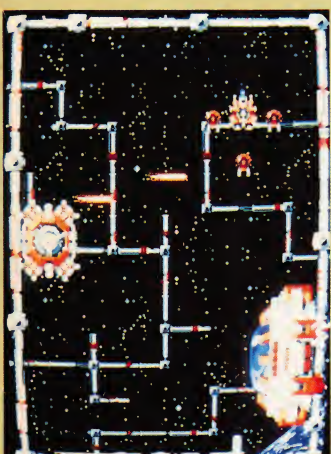
　STAGE1～5まではパイロットの訓練ということだった。この特殊戦闘訓練で、5面を通じて成績パーセンテージが平均90%に達していれば、6面以降の宇宙実戦へと進むことができるのだ。
　それでは、さっそく宇宙実戦のAREA1、2、FINAL-AREAの紹介といこう。

AREA 1

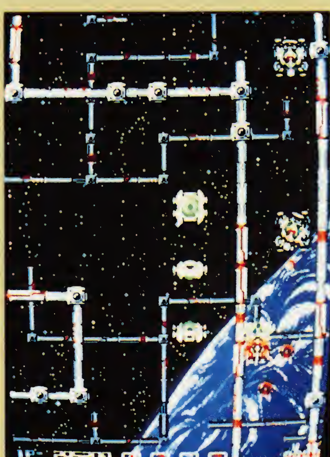
　特殊戦闘訓練を終えたパイロット達には一刻の猶予も許されない。彼らは次々と飛び立って行く。
　AREA1のスタートシーンでは、4機のOF-1が発進するシーンが見られる。右から緑、黄のOF-1が発進していき、プレイヤーの自機は3号機になるぞ。
　ブースターを切り放すと、さっそく宇宙空間でリアルファイトとなる。この面は、前半はSTAGE1と同じような感じで、巨大戦艦や曲折レーザーを撃つフォトンドーニは今回は色が違っていて、さらに固くなっている。
　後半は地球が背景に出てくるが、これはなかなか美しいぞ。一見の価値はある。
　その直後には空中にパイプが出現し、ぶつかるとやられるようになっている。背景に自機の下の方にあるということになっている、当たり判定のないパイプもあるので間違えないように。
　このパイプは、左側に行ってしまうと行き止まりになってしまうという超サギにはまってしまう。
　最後のボスは「NANSY」。このボスはレーザーを撃つ砲台がくるくる2つ回っている。弱点の方は、別に右側を上下に動いているという、面白いアイデアのボスだ。

AREA 2

　この面も宇宙空間だが、岩がしきりに降ってくるのが特徴だ。背景もそれを裏付けるように、壊れた星雲の背景になっている。また、よく見ると途中から岩の背景が2重ス



6面ボス。本当は砲台がもう1つ回っている。



宇宙ステーションか？　パイプの間をぬって進もう。



美しい地球を背景に激しいバトルが繰り広げられる。

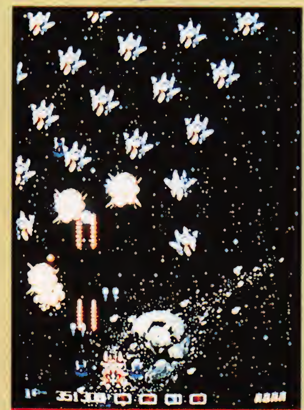


巨大戦艦、バースの3台同時攻撃だ。

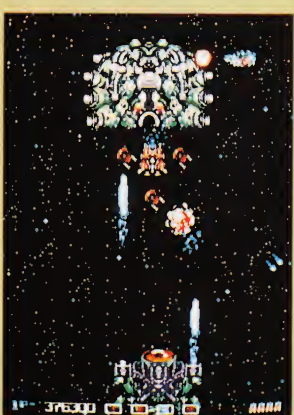
IMAGE FIGHT™

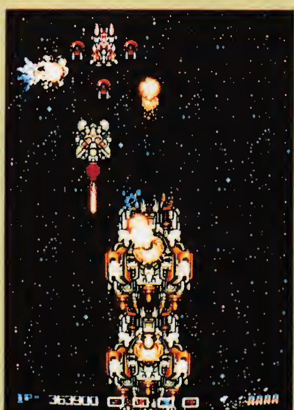
イメージ

手ごわいぞ


バラバラ出てくる編隊の群れ。一体何匹出てくるか数えられるか!?


7面の隕石には誰もが悩まされるだろう。

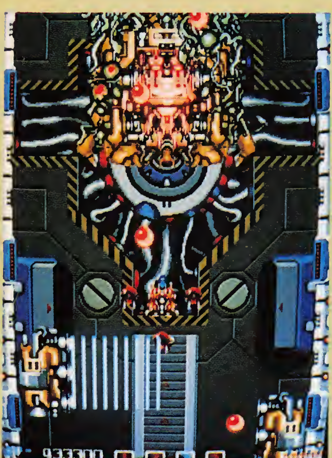

7面ボス「SHINJI」。虫に注意。

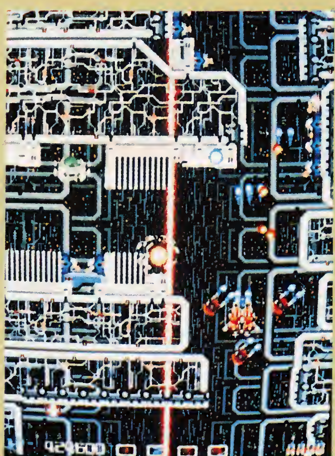

後から「バース」がつながって追ってくる。

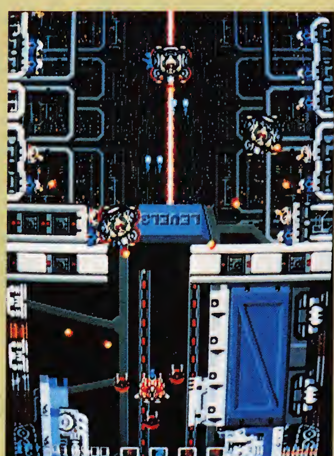
クロールになっているぞ。
後半は戦闘機が無数に出現する。このシーンもなかなか見ごたえがあるぞ。
その後はデッカイ空中戦艦のバースが5機も後ろからつながって出てくる。こういう所はパターン化しないとクリアは難しいかもね。また、ここではアメーバのようなものを発射する敵も出現する。
ボスは「SHINJI」。こいつは、つなぎ目を破壊すると2つに分裂し、下からはレーザー、上からは虫の様なミサイルを発射してくる。下のレーザーを撃ってくる方に弱点があるぞ。

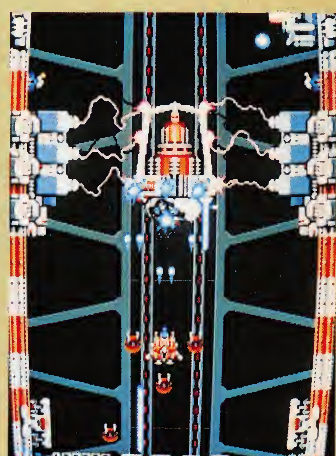
FINAL AREA

このエリアはAREA1、AREA2と違って、基地の中に進入していくエリアとなっている。
基地の中に入ると、砲台がいたる所についているのでなかなか辛い。また、途中にレーザーを撃つ障害物などがいろいろ出現するぞ。
後半になると、レーザー砲、浮遊砲台等が出現した後、ボス「MARIKO」が登場する。このボスは、中央からは赤い弾、両側の上下に動く所からは吸引レーザーの様なものを出してくる。このレーザーに当たっても死なないが、非常に動きが遅くなってしまうので、当たるとやられ易いぞ。
このボスは、クリアの方法が何通りか考えられるので、写真を見ながら研究してみよう。
エンディングはメッセージが出て、爆発寸前のOF-1が何とか救命艇に救われるという、なかなかシブイものになっている。


遂に最後のボス、「MARIKO」だ。吸引レーザーにつかまるな。


吸いこまれていきそうな背景。敵は何のためにこんなものを造ったのだろうか。


LEVEL3の文字が背景に描かれている。


FINAL－AREA。総攻撃をかけてくるぞ。

12/21 ON SALE

G.M.Oの新作…

VIGILANTE

1.GAME PLAY VERSION 2.TITLE BACK 3.HELP ME/スタート演出BGM 4.BAD COMPANY/1ステージBGM 5.LEFT ALONE/パターンクリアBGM 6.TAKEN PRISONER 中間演出BGM 7.SCRAPS FIGHT/2ステージBGM 8.HIGH TIME/3ステージBGM 9.CONTINUE MUSIC 10.BACK STREET 4ステージBGM 11.EMERGENCY 中間演出BGM2 12.LAST MISSION 5ステージBGM 13.FINAL STORY/エンディングBGM 14.ROLL IT OVER/ゲームオーバーBGM 15.ENTER YOUR NAME/スコアランキングBGM

CDミニ・アルバム ¥1,500 15A3-2 カセット・ミニ・アルバム ¥1,500 15A5-2 ⊙収録タイム19分43秒 ※解説書付



アイレムの「ビジランテ」「最後の忍道」完全収録!



最後の忍道™

1.GAME PLAY VERSION 2.IZA タイトルバックBGM 3.OSHIE スタート演出BGM 4.THEME FROM BUTSU-ZO/1ステージBGM 5.KESSEN/ボスシーンBGM 6.IZANAI パターンクリアBGM 7.FOREST 2ステージBGM 8.MOON 3ステージBGM 9.KARAKURI/4ステージBGM 10.MUNEN ゲームオーバーBGM 11.SASURAI NO SAMURAI NO TOMURAI/スコアランキングBGM 12.KANE コンティニューBGM 13.BEHIND THE WIND 5ステージBGM 14.DARK BLUE/6ステージBGM 15.KIZASHI PART I 7ステージ前半BGM 16.KIZASHI PART II/7ステージ後半BGM 17.DEEP BLUE エンディングBGM

CDミニ・アルバム ¥1,500 15A3-3 カセット・ミニ・アルバム ¥1,500 15A5-3 ⊙収録タイム 19分38秒 ※解説書付

「イメージ・ファイト」完全収録版1月25日発売。CDミニ・アルバム、カセット・ミニ・アルバム、各¥1,500

G.M.O. RECORDS

Alfa

アルファレコード株式会社

CONTENTS

明けまして受験や就職やなんだかんだで忙しいみんなに成り代って湯島天神に折願してくるぞ。
編集部一同



千葉県　フリーター佐々木君

断然おもしろい!!

イメージファイト

石井ぜんじ

ここがガマンのしどころだ!!

STAGE4～5 AREA1攻略

STAGE1～3の補足

1面から3面までも面白いことが少しわかったので載せておこう。

まず、1面のボスは、出てくる前にポッドシュートが当たり、うまくすればボスを出さずに倒すことも可能だということ。これは面白いのでぜひやってみてくれ。

また、1面ではホーミングミサイルを1発ずつ撃ってくる敵の上に1機戦闘機が逃げて行く。これは逃がしやすい。

2面では、巨大戦艦の横の砲台は自機を左に押しつけたまま、レバーを左下に入れっ放しで撃つと狙いやすい。覚えておいてソンはないよ。

STAGE 4

この面の特徴は、とにかく狭いということ。壁がどこにでもあるので背景にぶつからないようにするのが大切だ。

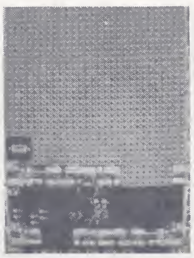
スピードの方は最高でも2速、また1速で通すのもひとつの方法だと思う。

この面で一番有効なパーツはサーチレーザーだ。3面で取ったサーチレーザーをずっと5面まで持っていくのが理想。サーチレーザーさえあれば、そのまま撃っているだけでボスまで比較的楽に行ける。



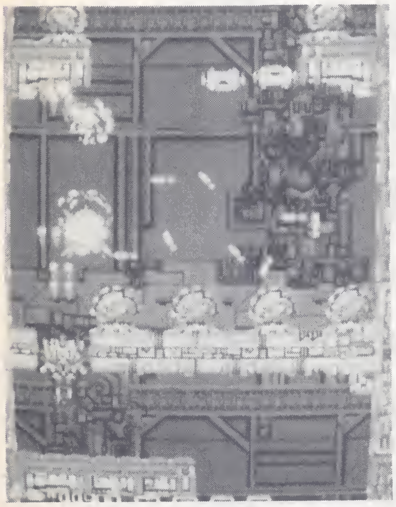
この場所は最強なら左を通った方が楽。

サーチレーザーで少し辛いのは、途中にある網地帯だ。ここは、網地帯の直前にあるリングレーザーのパーツを取っておくのが一番楽だ。リングは網を貫通してナナメに飛んで行くので網に撃ち負けて押されることはない。もし、ここでバルカンのパーツをつけていたら、バルカンをはずしてリングレーザーを必ずつけるようにしよう。バルカンは地形にぶつければ壊すことができる。



網地帯はリングレーザーが一番カンタン。

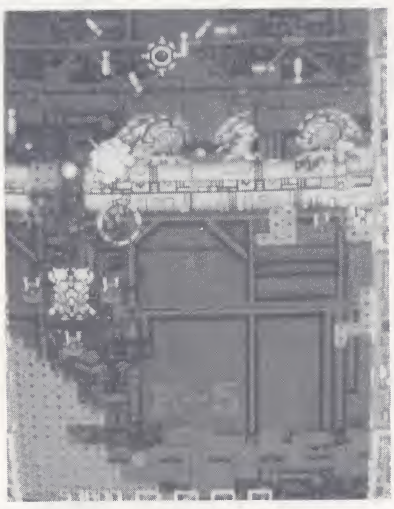
ポッドシュートかサーチレーザーを使おう。



サーチレーザーの場合は、この網地帯はリングレーザーより少し難しい。しかし、ここでリングレーザーに変えずに、サーチレーザーのままで進めれば後半の狭い所が非常に楽になる。赤ポッドをナナメ左上に向けて連射して、サーチレーザーをつけたまま後半に抜けよう。

網を抜けた所で、左に狭い入り口があって先が広く開いている地形がある。こういう所はポッドシュートが有効。ポッドの位置を通路に合わせ、ポッドを撃ちこもう。そして自機を右に動かせば、ポッドが右に誘導されて、行き場を失い暴れ回ってくれる。ポッドは普通の敵は貫通するため、中の敵は一掃できる。

網の直後。ここもポッドシュートが有効。

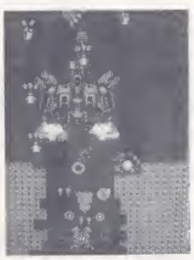


後半は、Tの字形に通路が分かれていて、「ハロ」と呼ばれる円盤、テクターという少し固い敵がバラバラと降ってくる。ここは押されて後ろに下がると追いつめられてしまうので、できるだけ前に出て押して行く様にしよう。上から降ってくるテクターはパターンなので、前に出やすいタイミングを良く覚えよう。

ボスの手前にはパウボックスがずらっと並んでいる。このパウボックスは一番上が反射ボール、2番目がポッドになっている。パーツがはずれている場合は反射ボールのパーツを取っておこう。また、ポッドをここで青か赤に統一しておこう。

STAGE4は、狭いというだけで非常に難しくなってしまっていると思う。慎重なプレイが必要だ。

STAGE 4 ボス「BOY」



4面ボス「BOY」。動きは決まってない。

このボスは網地帯の先に出現し、ミサイルをバラバラ吐き出してくる。耐久力はさほどないのだが、これまでのボ

ス同様、正面から戦うとなかなか弾が当たらない。実は、ボスの右下と左下の部分に青いファイヤーが出ているのだが、この部分は弾を通さないのだ。正面から撃つ時は、ボスのまん中を狙わないといけない。

また、ボスの降らしてくるミサイルは全ての弾をはね返してしまう。ポッドシュートでもダメだ。

こんな強いボスでも倒し方はある。3通りくらいあるので、一応全部覚えておこう。

一番楽なのは、サーチレーザーを持ってくる方法だ。ボスが出て来たら、すぐボスの近くに近づいて、弱点の中央部にサーチレーザーを撃ちこもう。そしてそのまま数秒連射していわば、ボスのミサイルが自分に近づくまでに倒すことができる。

ボスはいつも真ん中から出てくるとは限らず、どういう動きをするかも決まっていないので、それをよく見きわめないといけない。ポッドは青の方が確実。

ミサイルよけに自信のある人にお勧めなのが、青ポッドで戦う方法だ。2速か3速にしてミサイルをよけまくろうこの場合は、前もって網を広く開けておかないとやりづらいぞ。

下でよける場合は、赤ポッドだと前に弾があまり飛ばないので注意しよう。

赤ポッドの場合のパターンもある。この時は反射ボールのパーツ等を取って、左上でポッドを右へ向けて連射しよう。左上は比較的ミサイルが来にくい。

また、ここは上に行けば行くほど弾はこないが、こちらの弾も当てにくくなる。自機1機分くらい下に合わせるのがいいだろう。反射ボールの場合は、早めに左上に合わせればボスが出てきた時に反射ボールが当たるぞ。

STAGE 5

この面は、とても特殊訓練とは思えない生物面になっている。この面に出現する敵は幼虫の様な弾を出す「スキュラ」、肉ダンゴこと「ヘロヘロ」、後半は長虫「メドゥサ」と戦闘機だ。



5面のスキュラは早めに倒していこう。

メドゥサは正面からの攻撃は受けつけない。赤ポッドを横かナナメなして撃つか、ポッドを甲らと胴体のつぎめのあたりにめりこませて撃とう。ポッドシュートなら、正面からでもダメージを与えることはできる。

また、この面で一番使えるパーツはやはりサーチレーザーだ。また、反射ボールもかなり使える。反射ボールの場合は、ナナメ上にポッドを向けて撃つようにすれば、パーツの弾も当たるので早く倒せる。

さて、前半は、この「スキュラ」が上から2つ、下から1つ、下から2つ、と来る。

問題はその直後の左上から2つ、右下から1つスキュラが出る場所。よくスキュラを撃ち逃がして追いこまれてしまう。

ここは、スキュラが出てくる前に右上に行き、ポッドを左に向けて撃っておこう。そして、上から出てくるスキュラのうち、右側を撃ち、それから右下→左上と倒していこう。

また、左上のスキュラが残るのがいやな人は、出て来たらポッドシュートで壊そう。ポッドシュートの場合は、失敗して遅れるのが怖いので下りの2速にしておいて、2つのボタンを同時にビシバシ連打すること。タイミングを合わせようなんて考えると遅れるし、かえって失敗するぞ。

その後に出現する「メドゥサ」は頭が弱点だ。最強装備ならそれほど問題はないだろう。ただし、右下に逃げて行くスキュラや戦闘機の出す小さな弾に注意すること。

長い蛇、メドゥサは頭部が弱点だ。



STAGE 5 復活パターン

この面はやられてしまうと復活がかなり困難だ。しかも成績パーセンテージにもかかわるので、復活パターンを簡単に説明しておこう。

まず、前半だ。まん中上にポッドがあるから、とにかく、すぐポッドを取ること。そうしたら、すぐ左側のスキュラにポッドをめりこませて撃ち、倒してしまおう。

その時、右側のスキュラはまだまだ虫を出してくるので、下で幼虫を撃って粘ろう。ここで前に行くとよけるのが辛い。スキュラを1匹逃がしてしまった後は、ポッドをもう1つ取ればほぼ復活は完了。肉ダンゴにも要注意だ。

後半は右上のポッドを取って左側から来るメドゥサを撃つのが楽なパターン。左側のスキュラが2回虫を出したら、すぐ右上に行って連射。ポッドを取って時計と逆回りに画面を回って虫をよけよう。

虫をよけたら、左上から降ってくるメドゥサ1匹を連射して倒してしまう。ポッドが青でも赤でも撃ち切れるはずだ。撃ち切れなかったら、真ん中の蛇の間にいったん入り、上に抜けよう。(下に行ってはいけない。)そして、戦闘機を誘導して左端から下に戻るようにすべし。何回も練習してコツをつかんでくれ。

STAGE 5 ボス「TARO」

この別名、ハンドバッグというボス、動きがランダムで非常にパターン化しにくい。しかも、初めて行くと何がなんだかわからないうちにやられてしまったりする。

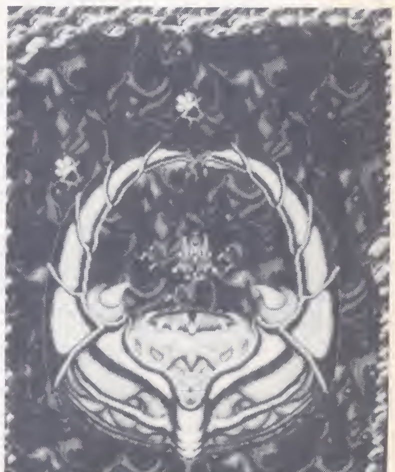
このボスは、実は、ハンドバッグの内側のガマロの部分が弱点なのだ。だから、倒すのには中に入らなければいけない。

パターン化しやすい方法はボスがスクロールして出てきている間に左上に行ってしまう方法。ここで、ボールをポッドで止め、中のもう1つボールが出てくるまで待つのだ。ちなみに、このボールはどうしても壊すことはできない。

ハンドバッグの中のボールが出て来てポッドで止まったら、1速か2速でボスの中に入ろう。ボス上部の開閉部分の開くタイミングをよく見て、開きそうになったらボールの下をくぐってボスの真上に移動しよう。開いてから動くとタイミングが遅れてしまう場合が多いぞ。

また、このボスはポッドシュートでも倒すことは可能。しかし、確実ではないので、余裕のある人向けですね。ちなみに、ボスを倒さずに粘っていると、3個目のボールが出てきて、ボスの動きが速くなる。さらに粘っているとボスが消え、成績パーセンテージ中40数パーセント引かれるので注意しよう。

5面ボス「TARO」。1速で中に入ろう。



STAGE 6

さあ、いよいよ宇宙実戦だ。いきなり下から巨大戦艦が出てくるが、スタート時はポッドがないので困る。そこでバックファイヤーで戦艦を倒そう。戦艦の最前部に自機のおしりをくっつけたままスピードボタンを連打すればいい。

そうしたら、右下から飛んでくる戦闘機もバックファイヤーで倒し、パーツを取ろう。その後、左下から戦艦が出てくるが、これもバックファイヤーで倒した方が速い。

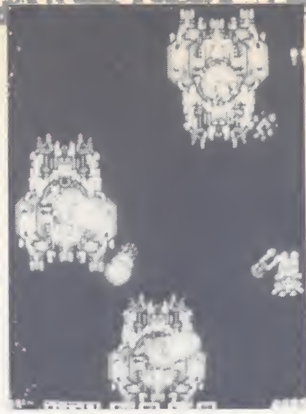
さらに左下からフォトンドーニが出てくるが、ここはそのまま倒してもよし、サーチミサイルのパーツをぶつけて



この戦艦はバックファイヤーで倒そう。

倒してもいい。フォトンドーニはその後も2つ下から出てくるが、速攻で倒すこと。

次は浮遊戦艦「バース」が



3台の「バース」。右上から先に倒す。

3台出てくる。ここはとにかく右上から出てくる奴を倒してしまうこと。そうして、ゆっくり時計回りに右下→左下と回りこもう。この間、7WAYで常に撃ち続けよう。砲台は一定のタイミングで撃つので、タイミングを覚えてパターン化すること。

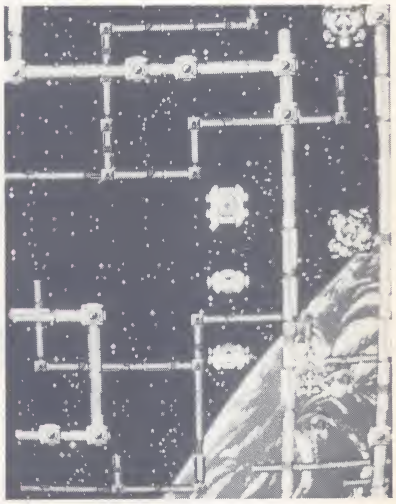
6面の後半は、パイプが出



パイプ地帯。背景と地形を間違えるな。

てきて通路が2つに分かれている。背景のパイプと地形のパイプ（ぶつかる）を間違えないように。

ちなみに、ここまでのポッドは、青→赤→赤と取ってくるのがいいと思う。1個めは青の方がやり易いぞ。



通路が細い。パーツをはがされないように。

さて、パイプで地形が左右に分かれている所があるが、右側の狭い方に行かないと行き止まりになってしまう。左側にあるパウボックスは、3つともポッドなので取りに行く必要はないぞ。

右側に行くと、リングレーザーのパウボックスがある。ここで、リングレーザーに変えておいた方が次の面が楽だぞ。通路が狭いので、パーツを地形にぶつけてはずさないように。

AREA1 ボス「NANSY」



6面ボス、「NANSY」。▽にかわそう。

このボスは、右側で上下に動いているのが弱点で、その他にレーザーを撃つ砲台が2つ回っている。この砲台は非常に固いが、一生けんめい弾を当てれば倒すことができる1個1000点だ。

しかし、ボスだけを倒しても砲台も爆発し、点数も入っているので、ボスの弱点だけを狙うのが正しいやり方だ。

・砲台のレーザーをよけるうまい方法は、画面を▽の形に動く方法だ。砲台と同じように時計を逆回りに動くこと。上に上がる時は、弱点を攻撃しつつ砲台のレーザーといっしょに上に上がるような感じだ。そして、左上に行ったらナナメに右下に降ろして、もう1個の方の砲台といっしょに上に上がる。これを繰り返せばいいのだ。

こうすれば、ボスのレーザーは楽によけられるようになるだろう。

今回の攻略はここまでだ。AREA2、FINAL AREAと2周め以降は来月にばっちり攻略するぞ。

このゲームは2周めはすごく難しくて、原稿を書いている時点では誰もクリアしていないくらいだが、1周めは誰でもクリア可能だ。STAGE4、5を抜ければ後はさほど難度は上がらない。がんばろう。

メチャ安い!!



大ゲームセンター

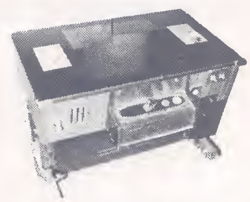


●1ゲーム10円、20円より〜
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



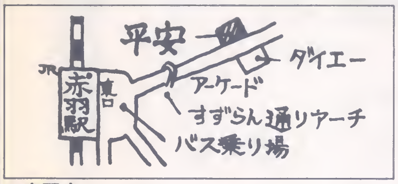
テーブルTVゲーム機

格安販売!

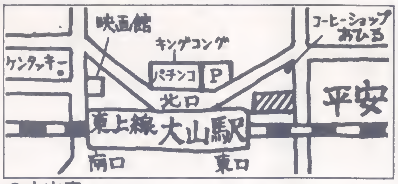


●14インチ 15,000円
●18インチ 30,000円
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。

ファミリーコンピューター・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

超難度シューティングゲーム

TATSUJIN

── 達人 ──

後編

今回は4面・5面を攻略。
フル装備+サンダーレーザーなら楽勝!?
必ずそうとはかぎらない。さっそく攻略だ。

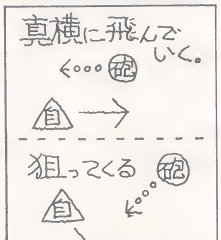
極めろ! この技

◆効果的な弾封じと平行よけ

まず弾封じだが、地上砲台にのみ有効で、砲台に接近することによって弾を撃たなくなる。いざという時に有効。

平行よけだが、弾封じと連続した技になる。砲台の位置とほぼ平行に位置し、砲台が弾を真横に出したら弾に当たらないようにそのまま横に移動する。そして、弾封じを行う。横から出てくる砲台に対して、切り返しの心配がないことが特徴。砲台の多い所では特に有効。

どちらも、「絶対に覚えろ!!」という技ではないが、知っていると得をするぞ。



◆武器チェンジ技

今月の新・驚異現象のコーナーにも紹介しましたが、パワーショットを持っていて、中ボスなどが出現したあと、サンダーレーザーに武器を変えれば耐久力がなくなり、やわらかくなるという技があります。また、この逆もあり固くなってしまう場合もあります。

復活パターンの時の一時しのぎに活用できます。

◆武器アイテム連続回収

武器などを変える時に、今の武器と同じアイテムとそうでないアイテムがあり、武器を変えると同時に前の武器のアイテムを取れば5000点が入り武器は新しく取った武器に変わってます。

ほとんど意味が無い技ですが、大道芸として使って下さい。(ほとんど意味なし)

中ボス・大ボスなんでも来い!! エリア別攻略

27 3面ボス〜4面中ボス①まで

3面のボスの次は、1面の最初の大陸に出現した青い移動砲台と赤茶色の戦車が数多く出現する地形の登場だ。

このエリアでは、青い砲台が画面中央から下の左右から出現することが多いのが特徴。どこでもそうだが、出現する順番を覚えてしまうのがここでは一番。という訳で、今回登場するMAPがさっそく役に立つ訳である。

敵の出現場所を覚えたらあとは弾をよけて敵を撃つだけ。死んでしまった場合にはちょっとつらいかもしれないが、画面の左右に敵の弾を誘導してボンバーを使って切り返せばいいだろう。弾よけに自信のある人は使わなくても結構。

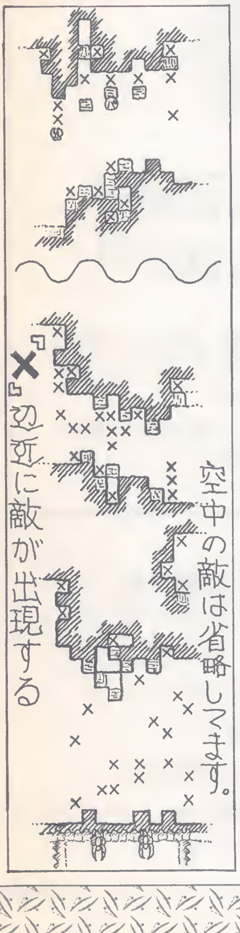
地形と地形の間に宇宙があるが、ここで激突しやすい下から出現するザコキャラを書いておこう。

まずは、1つ目の地形のあとで、下の左右から緑ザコ・左下からドクロ(パワーアップアイテムを持っている奴)・下の左右から緑ザコの順に出現。

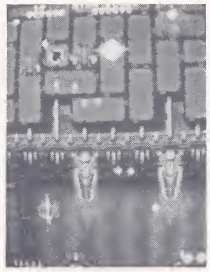
次は、2つ目の地形のあとで、下の左右から出現するドクロ。特に、この右から出現するドクロは一番激突しやすいので注意。

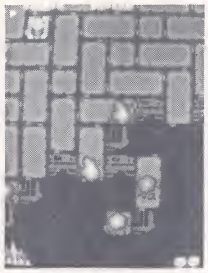
ここでの装備はサンダーレーザーが一番。3つ目の地形が終わりそうになった時に装備が上がっていない場合は、赤のパワーショットに変えよう。

なお、フル装備(身内では側近となるオプションが現れ



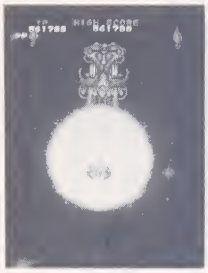
るので王様と呼んでいる）ならサンダーレーザーに変えれば、この先5面のボスまで他の武器に変える必要はない。画面の下のド真中にいればザコの攻撃はほとんどない。たまに、真中のレーザーの左右から現れるが、自機を動かせばすぐ倒せる。


4面にはいってすぐさま戦車の攻撃。


2回目の地形の左から3つ出てくる砲台。

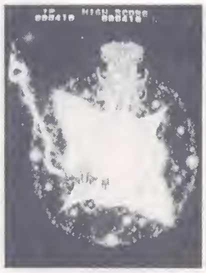
28 4面中ボス①

こいつは自機を狙って5方向に普通の弾を出し、4回普通の弾を出すごとにレーザーを出す。また、ザコを吸いよせてレーザーのように真下に出す。


ボンバーと同時にショットを連打!!

攻略としては、出現と同時にボンバーを使いショットを連打して撃ち込む。装備が上がっていれば2発、上がっていない場合は3発で倒せる。

ボンバーが無い時は、ザコとレーザーに注意しながら撃ち込みにいこう。でもつらいぞ。


サンダーレーザーでもやり方はいっしょ。

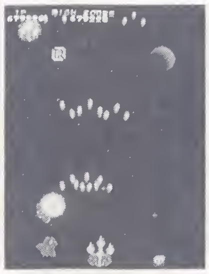
29 中ボス①～中ボス②まで

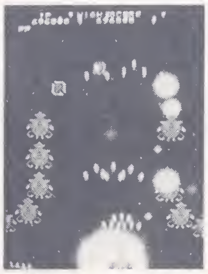
右上にドクロの集団が出現するが、ドクロが出てこなくなりアイテムを回収している頃に画面下の左右から赤ザコが出現。それと同時に上の方からも出現してくる。

そして、画面上の左右からカーブを描く赤ザコが出現したら注意信号。画面下の左から3匹右に寄って出現してくる（写真参照）。この3匹目が問題で、ド真中の下にいると激突してしまう。この時は右に移動してまわり込んで処理しよう。また、その直後の左右から出現する赤ザコにも注意が必要だ。なお、この場所は、4面の最初からノーミスならば、音楽がちょうど1周しているので、それを注意信号にして警戒するのも1つの手だ。

この攻撃のあと黄ザコが、左・右と出現する。そして、その次に画面のやや下側の左右から黄ザコが出現する。これが問題で、左右から出現したあとすぐに上に行って弾を出す。フル装備のサンダーレーザーだと動かなくてもよいが、他の装備では弾を撃たれてしまう。ここは、とりあえず片側だけ倒しておき、もう片側が弾を出してきたらそちら側に移動しつつボンバーを使って弾を消し、移動した側の黄ザコを倒し再び反対側に移動すればよい（写真参照）。また、スピードがあれば、ボンバー無しでも切りかえして抜けることも可能。

次に左右から黄ザコが出現するが、これも片側を倒しておいて弾を撃たれた反対側を倒しに行くといった方法でいいでしょう。ボンバーは使わなくてもOK。余裕があれば使ってもいいでしょう。


音楽が1ループした時にくるザコ。


本当は左側がもう少し消えていなければいけない。悪い見本。

30 中ボス②

カニみたいな形をしていて自機に当たらないように2発の弾を出す。3匹出現する。

ということは、やはり安全地帯がある。位置は、1つ目が出現して止まる位置の下でよい。ただし、フル装備の場合、2つ目が右下に来て上に移動する時に出す弾に当たってしまうのでボンバーを使おう。

横から出現するヤリは撃てばⒷに変わります。問題はないでしょう。


この位置でほぼよい。

31 中ボス②～4面ボスまで

ヤリ地帯を抜けると緑ザコのラッシュ。途中、下から出現するのもあるが、外側に寄っているので激突することはまず無い。

横1直線にドクロが7つ出現するが、倒して出るアイテムを回収中に下の左右から緑ザコが出現。こいつは注意が必要だ。

緑ザコの攻撃の次は赤ザコの攻撃。左右からのラッシュは、どんどん下にずれてくるので注意。

この攻撃が終ってBGMが変わると、画面の下の左右と中から赤ザコが出現。画面の中央で待機してかわそう。

ボスの直前の赤ザコは、右側から出現する位置が低いので注意。


ボスのテーマに変わる時に出現する赤ザコ。

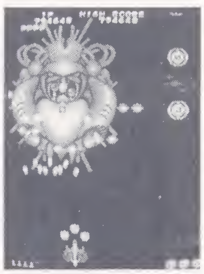

右側を撃ちながら左上に注意する。

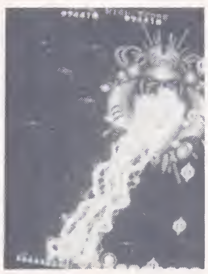
32 4面ボス

自機を狙って5方向の弾を2発同時に出す。それと同時にザコが編隊を組んで出現。

攻略としては、ザコの編隊の3つ目が画面の一番下を通るので、こいつは画面の上にいるうちに倒してしまおう。なお、フル装備＋サンダーレーザーなら、サイドアタックで倒せるぞ。

ボスを倒してボスの残骸が画面から消えると、ザコが弾を出すようになります。


右側のザコが強い。本体は固いが弱い。


ザコをサイドファイアーで倒している。

33 4面ボス～5面中ボス①まで

1面中ボス①を小さくしたようなザコのラッシュ。

ドクロと同時に出現する所では、先に左上から出てくる中ボスザコを倒してから撃ちに行けばよい。

死んでしまったら、ドクロを引きつけてボンバーを使いⓈを素早く回収しよう。そのあとは左から出現する中ボスザコに注意。


サンダーレーザーを使うとパワーアップが整列する。

34 5面中ボス①

基本的には1面中ボス①と同じ。ただ、ショットスピードが速くなっている。右上から3匹出現。

とにかく先手必勝で、2匹以上出さないこと。2匹で攻撃されるとつらい。

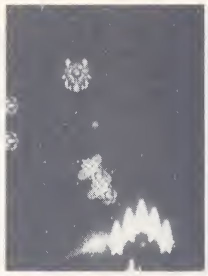
1匹目と3匹目は左下の方に移動するので追いこまれないように。追い込まれたらボンバーを使って倒そう。


サンダーを集めて速攻で倒す。

35 5面中ボス①～流星まで

中ボスを倒すと中ボスザコと赤ザコ（色が変わるがこちらで統一）の混合攻撃。

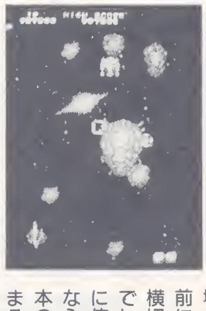
下から出現する赤ザコは、左右と左×3と右×3。これらはちょっと間があいているが、覚えておくように。
ここは意外と弾数が多い(フル装備サンダーレーザーは別)ので、気合でよけよう。

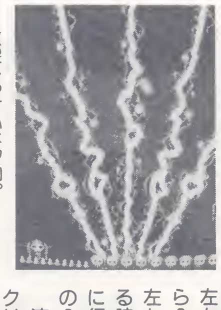

達人ビームだとつらい!!

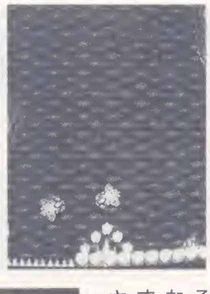
36 流星〜5面中ボス②まで

流星は装備が上がっていれば問題ないのだが、装備が無い時は、大きな流星に注意。無理に撃たずによけよう。
地形が現れると、黄色の移動砲台が待ちかまえている。ここから、敵の出す弾が青くなるのでサンダーレーザーを使用している人は注意。知らないうちに死んでいることがよくあるぞ。
先に進んで、赤ザコが出現したら右下・左下とドクロが連続して出現。激突には要注意。死んだ時はボンバーを使って$Ⓢ$(右側)を絶対に回収しよう。
そして、下から、左・右・左・右と赤ザコが出現。この時、左右に動きすぎると黄色砲台が弾を出すので注意。
左右から赤ザコが出現したあと再び下から赤ザコが出現する。ここはボンバーを使ってもいいだろう。
そして、再び流星が降り始める。画面の左右に行かず中央で戦おう。この時に砲台が右側から画面の低い位置から出現するので注意。

流星の攻撃が終ると同時に、緑ザコの攻撃がある。ドクロが出る頃に下の左右から緑ザコが2匹出現。2匹目は中央にいると狭いので注意。激突もしやすい。
この攻撃のあと、砲台が遅れて右から出現する。装備が無い時は無理せずに逃げよう。


中央のでかいのはパワーショット3発で倒せる。


激突しやすいドクロ。

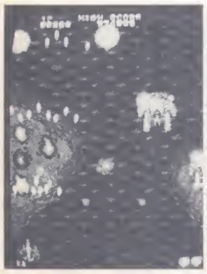

この直後の赤ザコ。中央下で耐える。

37 5面中ボス②

1面中ボス③と同じように常にレーザーを出し、自機の位置によって3方向の弾を出す。4匹出現。
こいつらも、1面中ボス③と同じように安全地帯を利用して倒す。位置は色々あるが、私が使っているのは中ボスの左から1つ目と2つ目の間。

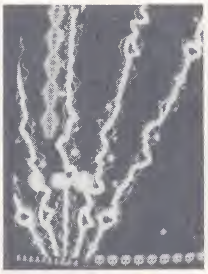
H-I-G-H-SCOREの表示のH(1文字目)の左だ。位置合わせは、最初に出てくる2つのうちの左側のレーザーを目安にして合わせる。最高速の場合は合わせにくいので注意。
ボンバーを使う場所は装備によって違うが、装備が無い場合は基本的には1カ所。手前にいる左端の中ボスが右へ横切るが、この2匹目が近くでレーザーを出すのでこの時に使う。合わせがドンピシャならば使う必要がないが(2本のレーザーの中に入ってしまう)念の為に使った方がよい。
ダメージを与える為なら、左から2つ目の中ボスが右から2つ目の列に移動し、再び左から2つ目の列に戻ってくる時と、それから中ボスが上に行って再び下に来た時。この2つが最も効果的だ。
流星が出現すれば、ここはクリアしたことになる。
なお、中ボスが出現している間、黄色の砲台は弾を出さないが中ボスを2つか3つ倒すと弾を出してくるので注意。さらに、全部の中ボスを超速攻で倒すと赤ザコまで出てくる。


この位置が標準。


画面のはじにつくと弾を出す。

38 5面中ボス②〜中ボス③まで

中ボスを抜いた所から説明すると、ここは流星の超ラッシュ。さらに黄色砲台が弾を出してくるのでパニック状態。装備がない場合は、流星が撃ち切れないと思った時にボンバーを使おう。左右に大きく動きながら撃ちまくるのがいいぞ。
先に進んで、ドクロが左右に多い所の先は、左右から4匹ずつ黄色い砲台が出現する。片側を全部倒してから反対側を倒しに行こう。
次の黄ザコが出現する所は、下からも砲台が出現する。達人ビーム以外なら装備が上がっていれば中央の下で動かなくても大丈夫。装備がない時(パワーショット)は、一番下に位置して弾が飛んできたら左の黄ザコを撃ち、その場所に弾が飛んできたら、右側に黄ザコを撃つという具合にリズミカルにやればできるはずだ(ちょっと難しいかもしれない)。
次は左右から黄色砲台がラッシュ。上からもちょっと固い砲台が来るので、装備がない時はボンバーを有効に使おう。サンダーレーザーの時は1-UPが取れるが、レーザーが全部固まってしまった場合は、1回ボタンをはなして再び押そう。
中ボスの手前は、黄色砲台が左・右・左の順で3・3・2匹出現する。出現は結構遅め。

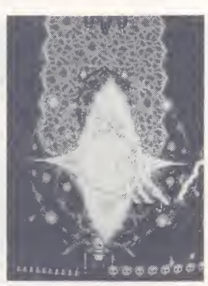

4つ撃ったら右へ行く。

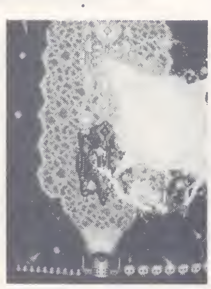

パワーアップ+パワーショットなら動かずに倒せる。


緑の戦車はちょっと固い。

39 5面中ボス③

自機を狙って8方向の弾を出しすぐさま自機を狙わない8方向の弾を出す。2匹出現。
ここは写真の通り、1匹目を出現と同時にボンバーを使って撃ち込み、ボンバーの2発目は自機を1匹目の横で使う。このやり方が最も効果的。ただし、ボンバーの1発目の時に撃ち込みが甘いと、2発目を使ったあとで体当たりをされてしまう。目安としては、1発目を使ったあとで1匹目が煙を1つ吹いていればOK。
2匹目は、赤ザコが出てくるまで倒すのを待った方が無難。早く倒しすぎると赤ザコの攻撃がきびしいぞ。
逃げまわる時は敵と常に反対側にいるのが理想。弾の出してくる間隔はいっしょなので見切ってしまおう。
また、画面の反対側に隠れてしまうくらいに中ボスがいれば弾を出してこない。
また、1速ならば極端に近かったり遠かったりしなければ、動いていれば死なないぞ。


1発目。


2発目。このやり方が有効。パワーショットの方がいいかも。

40 5面中ボス③〜5面ボスまで

ここはさっきの続きみたいなものだが、中ボスの残っている時に出現する赤ザコから話を進めていこう。なお、この攻撃の時に死ぬと5面ボスの所まで飛ばされる。
上からしばらく出現して、横から赤ザコが来たあと下の左右から2匹出現。上から6匹、左右から3匹ずつ出現したあと下の左右から3匹ずつ出現。そのあと緑ザコが出現。上から6匹出現したあと、下からも6匹出現。この攻撃がもう1回ある。そしてドクロが前から2匹出現する。
ここから先は5面ボスからの復活場所となる。
左右からドクロが2つ出現し、上から赤ザコと流星が出現。画面中央の左右から赤ザコが出現し、上からも同じ様に出現する(数は多い)。あと

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

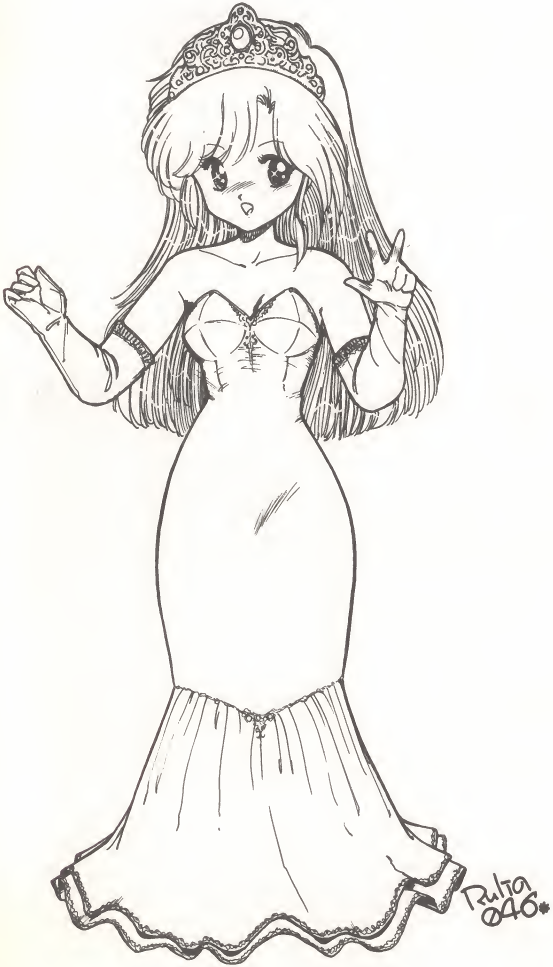
ゲーメスト編集部
彩色コンテスト 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

大魔界村の姫じゃ。君の感性と品性が問われている!! (マジ)

キリトリ線

キリトリ線



キリトリ線

◆GAMEST　2月号プレゼント◆

◆86ページのゲーメスト２月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

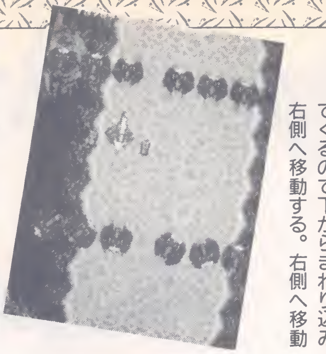
Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!

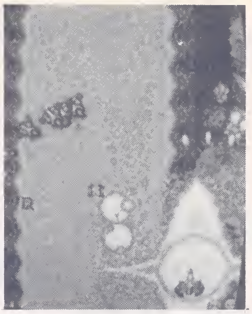
は、流星が少しだけくる。
ここの復活パターンは、まず中央にいてドクロを撃ちアイテムを出現させておく。次に、左側に寄って赤ザコを倒す。すると右側のザコが寄ってくるので下からまわり込み右側へ移動する。右側へ移動したら右上のザコを撃つと共に左から寄ってくる赤ザコにボンバーを使う。使うと同時に左側に移動し残りの赤ザコを倒しアイテムを回収すればよい。あとは流星に注意するだけ。



緑ザコの第1波・第2波が出現した所。キャラクターオーバーで消えることも。



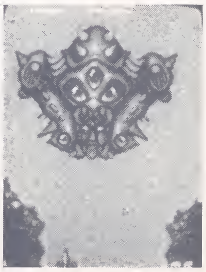
復活パターンその1。



復活パターンその2。

41 5面ボス

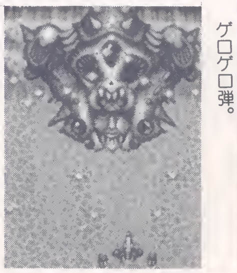
顔のような型をしていて、左右の耳(?)の部分から自機を狙って7方向の弾を出す。次に攻撃が変わり、時計まわりに弾を出す。再び7方向に弾を出したあと、今度は反時計まわりに弾をばらまく。以後、最初の攻撃に戻る。なお、攻撃中にしかダメージを与えられない。弱点は顔とのど〇んこ(?)。
攻略は7方向の弾の時は弾を引きつけてかわして顔を撃つ。
ばらまき弾の時は、のどち〇こを狙っている時に一直線に真下に飛んでくる弾があるので、それを目安にして、ぎりぎり引きつけてから横によける。よける方向は回転する方向がよい。自機のスピードが早い時は行きすぎないように。
最初のばらまき弾の時に、3回目によける時は狭いのでなんならボンバーを使ってもよい。
また、ダメージを一定量与えると（煙が4つ）発狂して弾のサイクルが早くなる。7方向の弾はキャラクターオーバーで出ないこともある。こうなったら速攻で倒した方がよい。
なお、ばらまき弾の攻撃の5回目はボス本体が近づいてくるので、早めにケリをつけてしまおう。ちなみに、ボンバーを使ってもダメージはあまり与えられない。
これを倒すと2周目が始まる。休んでいるヒマはないぞ。



7方向の弾。弾すじがわからない。



ゲロゲロ弾。



発狂中。

めざせ!! 1千万点

とりあえず1周目は攻略しました。2周目は特定の砲台が撃ち返し弾を出してきて弾のスピードが速くなります。
1周目をクリアする腕があれば、1面が難しいかもしれませんけど、2面以降はあまり変わらないので、ぜひとも1000万点めざしてがんばって下さい。
もし、機会があれば2周目以降の攻略を書くかもしれません。
（まわりの人が1000万点を出しているが、私は出していないのに攻略法を書いてしまった・悠理）

始まるぜ!! SST BANDライブ
——セガ&ポニーキャニオン共同イベント

Ha～イ、申し込みすんだかい? なに、予備校の申し込みじゃないよ。セガのSSTバンドのライブさ。まだだったら、さっそく申し込もう。

●ツアースケジュール
①東京・新宿厚生年金大ホール 2月9日（木）午後5時開場。
②名古屋、フレックスホール 2月11日（土）午後3時開場。
③大阪・大阪厚生年金中ホール 2月12日（日）午後3時開場。

●応募方法
官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・希望開場を明記し応募して下さい。ドバドバッと抽選でご招待。
宛先〈セガ応募分〉
〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35
㈱セガ・エンタープライゼス メガドライブ スパークリング係
〈ポニーキャニオン応募分〉
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
㈱ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンレーベル メガドライブ スパークリング㊧係
当日はSST BANDのライブの他にビデオコンサート、ゲーム大会、大抽選会などイベント盛り沢山。

GO!!メタルホーク誌上ゲーム大会
ナムコから豪華賞品

メタルホークやってますかー。台数が行きわたってきたぶんプレイする人が増えてきて私はうれしい。（あなた誰ですか?）
ま、それはともかく、先月号でもお知らせした通り1月1日から31日までの期間で、メタルホークの誌上ゲーム大会を開催します。

●応募方法
それぞれのゲームセンターで記録したスコアを「ゲーメスト編集部 メタルホーク誌上ゲーム大会係」まで送って下さい。その際、記録を証明するものとしてゲームセンターの店長さん(管理者)にサインをいただいて下さい。記録は編集部で集計し、ランキングします。

●競技規定
①ニューバージョン
②ランク設定はナムコ出荷時のもの。3機設定。時間120秒。（1面スタート時）
③EVERY3000点のエクステンド。
④1コイン全面クリア必須。（同点の場合残機数で勝負）

●賞品
メタルホークテレカ5枚、メタルホークジャンパー1着（日本に2着しかない）、メタルホークVGM・CT1本、'89年ナムコ・オリジナルカレンダー5部、メタルホークシーリングPOP10個、メタルホークポスター多数、ナムコ特製水性ペン（赤）10本、メタルホークマップポスター。
もちろ㋘からも定評のある豪華な粗品を用意してあるぞ。

「スウィートホーム」の恐怖
…伊丹十カプコンの謀略???

カプコンはなにを考えているのか!?
「大魔界村」なる魔界の者共を世にはびこらせ堕落と狂気を呼び起こそうとしているだけでなく、またもや身の毛もよだつホラーとは!?
カプコンがたくらんでいるファミコン版ホラーゲームとは即ち「スウィートホーム」だ。カプコンの企みは悪質で、かの悪名高き怪人伊丹十三の助けをかりて、君たち善良なゲーマーを恐怖の淵へ…。
「スウィートホーム」が出ても絶対やってはならぬ。カプコンの甘いささやきにのってはならない。後悔するだけだ。
なぜなら、5千円も6千円も出して、このホラーゲームに引き込まれた途端、君は眠れぬ夜を過ごすことになるからだ。それでも君はやるのか。怠か者は眠れない。



▶謀略!?怪人伊丹十三と…

ずるずる

めざせ1クレジットクリア!

メタルホーク

最近になって、大きなゲームセンターで見られるようになりました。ニューバージョンもでたし、誌上メタルホーク大会(P.17)もあるし!

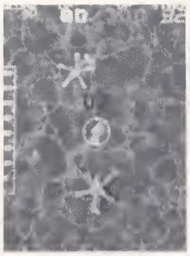
ニューバージョン登場

「メタルホーク」が発売されてから2カ月ぐらいたったところで、ニューバージョンが登場。とりあえずそのことについてからふれることにします。

旧バージョンとの違いについてですが、まず勝利ポイントが最初の数ステージで低くなっているということ。(最初のステージでいうと、勝利ポイントが300になっている。)

あまり気にならないことかもしれないけど、上空や地上近くで無意味に時間をつぶしていると、画面上に、「DOWN」しろ!「UP」しろという文字が現われるということ。これについては上手いプレイヤーにはほとんど関係のないことなんだけど、ゲームセンターでまだあまりよくやってない人のプレイを見ると、ずーと地上近くにいっぱなしになっている人なんかがいるので、次にどうするか、という点でアドバイスをしているのでよい変更(追加)だったと思います。

どのゲームに関しても、やはりわかりやすいように努力してほしいものです。特に操作系に関しては。



これが新しいところ「UP」



そして「DOWN」見えるかなあ。

攻略へ残り3ステージだ!

先号(15~17ページ)では勝利ポイントの低いところから5ステージ分を攻略。今号は残りの3ステージ、つまり最終ステージまでです。はりきっていこう!

AREA B-6 FORTRESS IN THE SKY

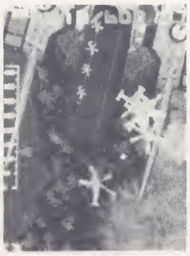
「勝利ポイント=600」

さて、このステージは私自身一番好きなステージでもあるので、ちょっと気合を入れて書こうと思う。

このステージでのメインは最新型空中空母を破壊するということ。空中空母の字から察するとおり、空飛ぶ空母である。

さて攻略ですが、この空母を壊すことで勝利ポイントに手がとどくので、まずマップを覚えなくてすむ。がしかし、こいつは行動しているので探す手間がかかる。見つけるというのが、このステージにおいてやること。

さて、見つけてやることは、まず両翼にある6個の砲台を壊すこと。斜め後方より近づき、高度300mあたりから対地ミサイルを撃つ。片側をすばやく壊した時、空母後方の艦板よりヘリが6機上昇してくるので上空でまってて撃ち壊そう。



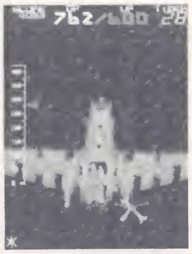
上昇してくるヘリを待ち、そして撃つ!

全部いなくなったら残った片方の砲台を壊し、翼の命とも言える部分全部で10カ所と、尾ビレ2本と、機体後部のエンジン部分2カ所を速攻する。砲台はまだ2個残っているが、後方から攻撃している限りは大丈夫。そのかわり、後ろや両側からくる敵機に十分に気をつかうこと。あまくみてると、なくさなくていい残機が減ることになりますからね。

最後に前部の砲台2個と、照準の点滅しているところを壊せばOK!勝利ポイントはかるく600を超えるぞ!



空母全体写真。砲台の位置覚えること。



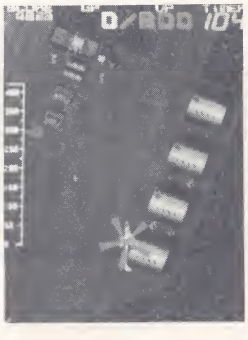
全部壊すと一気にポイントが増える。

AREA D-9 ATTACK THE AIRBASE

「勝利ポイント=800」

ここらへんまでくると、やはり勝利ポイントが高くなっている。私としては、このステージは最後にしたいと思うところです(単に油田地帯がいやだからですが)。勝利ポイントだけでなく、難易度の方も少々上がってきてます。敵の攻撃がきつくなっていること。弾が速くなってますね。その点を頭に入れといて下さい。

このステージの攻略は主に写真を見て下さい。



右側の倉庫群は文章参照。左側に注目。戦車2台いるのに気をつけること。

まず1枚目。右側の4個の倉庫、その間にある6個の砲台に気をつけること。一番下まで降り、一気に撃ち抜けよう。



両わき上下にある4個の砲台がポイント。

次に2枚目。左右のどちらかから攻撃すること。反対側の砲台が画面に出ないようにして2個の砲台を先に壊そう。そして真ん中の建物、で残った砲台その他である。

3枚目。1枚目と同じ感じ



地上にいる10機のヘリをこの位置で待ち、同じ高さになったらバルカンで。

だが、ヘリが10機上昇してくるので、まず待って上空で打とう。それから地上物へ。

4枚目。下から建物、タンク、砲台と4個ずつ並んでい



写真の下方の建物より画面上方へ撃ちながらすすむ。低空攻撃をすすめます。

るのがわかると思う。これはもう楽勝。上空でも地上スレスレでもいいけど一直線に撃ち抜ける。（後者の方が弾撃たれないからいいかも。）写真4枚目分全部壊したぐらいでクリアでしょう。ポイントとして、早く大きい滑走路を見つけるという点です。

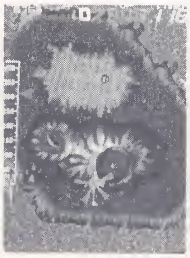
AREA G-11

LAST TARET

「勝利ポイント=900」

さあ最終ステージです。このステージも写真中心にすすめていきます。

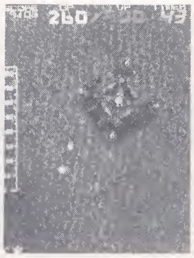
スタートしてすぐ前方に、



小島の全体写真。特に問題はない所です。

写真の島が出てきます。火口内に建物1つ、小山頂上にレーダー、そして台地に砲台1個。下降し速攻で全壊する。

次の写真。さっきの島の近くにある油田基地。あまり自

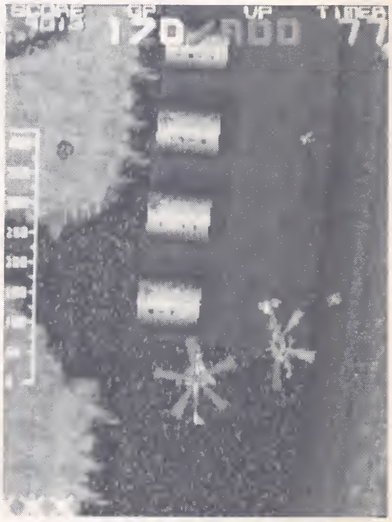


油田基地。1つしかないけどけっこう砲台がうるさくなってます。

信のない人には無理に壊すことをすすめません。タイムで稼ぐ場合は有効ですが。基地中心に下降し中心部から砲台を壊すのは楽でしょう。上空からでもいいけど弾は多いです。

次の写真。滑走路のわきにある倉庫4個に、数台の戦車。倉庫全壊はもちろんですが、画面上にでる戦車は全部のがさず壊すようにして下さい。でないとクリアが難しくなる

滑走路わきに点数稼ぎ物がゴロゴロ!



ので。滑走路の反対側にも建物があるので忘れずに。

最後の写真。街の中に4個の砲台に囲まれた基地。街全部を壊してクリアするのはあ

街の中に基地があるし。四方の砲台に気をつけよう。



まり芸がない?ので、アタックしよう。問題は砲台だけ、あとはなんでもないでしょう。その後で、街を壊して勝利ポイントでもかまいません。街から出て海上に1隻の戦艦がいるので、そちらにいってもいいでしょう。

最終面にしてはあまり難しい面とは思えないところがなんか物足らない気がしますが（親玉がいないからかもしれないね）。

今回は写真を見てもらい、建物の配置（上下逆さになってる場合も左右もね）覚えてもらい、そこでの攻略を書いてみました。操作方法に慣れてしまえば、あとは問題はないと思います。自分の得意、不得意なステージを先か後かにまわすのも1つのポイントだと思う。それに、このステージは夜じゃないとダメだとかという風にしてやってもいいと思う。では、がんばってクリアしよう!

出張所 ○メルヘンメイズのアリスの肺活量はいったい何ccなんだろうか。きっと水泳選手にちがいない。（広島市・笠井浩二君）

ストーリーを操れ!!

サイバリオン

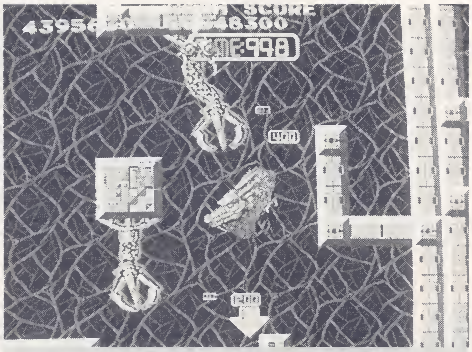
THE

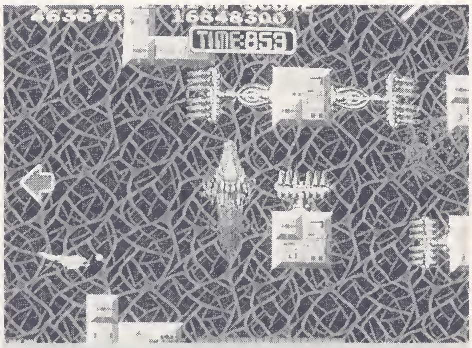
©タイトー

台数の出廻りが少ないために、まだやったことのない人もいると思うけど、やってみればまぎれもなく優れたゲームであることを実感するはずだ。では前回の補充とストーリーの攻略。いってみよう!!

前回の補充

まず最初に前回の大きなお詫びを一つさせてもらいます。
先月号で難易度が上がる事項をいくつか書きましたが、「ノーダメージボーナスの20万点を取った時」もレベルが難しくなります。
まだまだ未熟なもので、ご愛嬌ということで許してやってくださいね。
と、いうことで、前回載せられなかった難所の地形を付け加えておきます。写真を参考にしてください。


一応、上の方が道が広いようです。


自機の上以外の所をタイミングよくひっこんだ時に!!

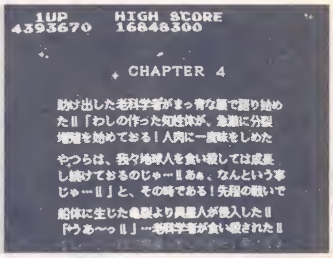
ストーリーを読め!!

さて、このサイバリオンというゲーム、スコアを上げて楽しむだけのゲームではありません。そう、ストーリーが重要な意味を持っているのです。噂では、新宿に「全部のストーリーを見る」集団まで存在するそうで、それだけこの「ストーリー」はおもしろいのです。
では、編集部のピンボール担当のC・Cから直伝された、できる限りの「ストーリー攻略」をしていきます!!

老人パターン

……の前に、チャプター1ですが、調べた限り6種類しかないようです。
●見知らぬ惑星よりSOSをキャッチした私は…
●宇宙を航行中、謎の戦闘機に追撃を受け…
●宇宙を航行中、原因不明のエンジントラブルで…
●見慣れぬ巨大な宇宙船が天をおおい、怪光線が…
●私は長い宇宙の旅を終えようとしていた。……
●私は龍の姿をかりた宇宙戦艦、サイバリオンに…
以上の6つです。比較的、「見慣れぬ……」パターンがでにくいようです。
さて、話は戻って老人パターンですが、これは東京・神田神保町の某店の常連の間で「ハイスコアパターン」と呼ばれているものです。なぜか? とりあえずパターンを見てください。
チャプター2──「瀕死のアンドロイド兵が…」(これで広域破壊弾がつく、チャプター2はこの他にもチャプター3以降から続く老人パターンにつながるストーリーが2、3あります。)
チャプター3──この基地上で破壊出来る…(これで回転砲台〔サテライト!?〕がつく)
チャプター4──「老科学者は青ざめた顔で…」(これで誘導弾がつく。が、つかないで老科学者が死んじゃうパタ

ーンもあるよ。)



これは老人が死んで誘導弾がつかないパターン。

チャプター5――「老科学者が船内で何やら…」(これで火力MAXになる。チャプター4で老科学者が死んだり、チャプター5で彼が死んだりした場合はなにもつかない。但し、チャプター5で、「怪物が4つに分裂する」パターンになった場合は秘密兵器がつきます。)

エンディングは70番台の前半になります。

このように、ほとんど武器がついてくれるのです。

103番パターン

特に説明する事はありません。チャプター2でゴールドホークがついた時に死ねばいいのです。

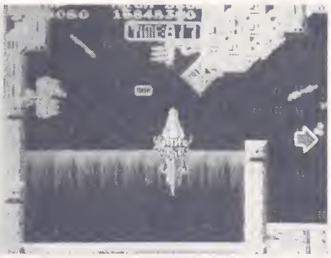
1UPパターン

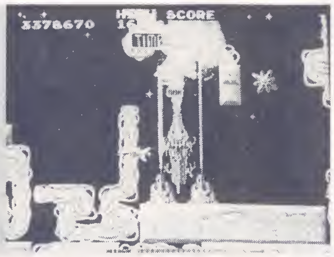
チャプター2で「うりふたつの男がでてくる」パターンになった時に死ねばでます。頭を使えば…。

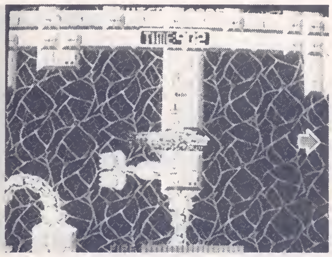
この他にも説明したいパターンが山ほどあるんだけど、今回はここまで。質問や情報、ストーリー(できればおおまかなストーリーじゃなく、完ペキなものがいいな!!)は「サイバリオン係」にどしどし送ってくださいね!!

大道芸

意味は全くありませんが、写真を見て笑ってやってくださいな!!

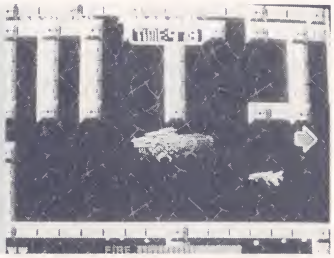

血の池は体は入ってもダメージはくらいません。

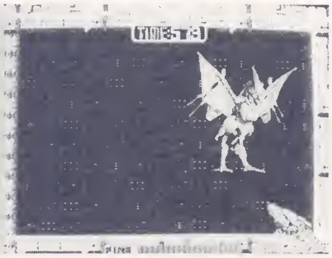

ちょうど自機1機分すき間があります。

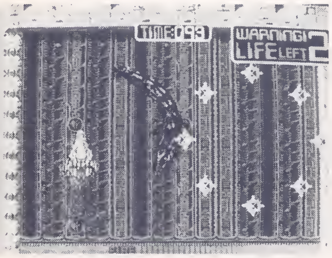

この地形は使えますよ。ゆっくり座標を合わせましょう。

地形文字

よく地形を見てみよう! スタート地点の上にもある時があるよ。4、5種類あります。


よく見れば!?


ケブロス横着パターン。成功率90%!!



カラーで(本番で)ぜひ見てね。噂のメガバリオンです。

いまさら

1年前 一世を風靡した 体感ゲームが再び帰ってきた！

アフターバーナーII HIT1500への道

指範：VIRGO／SOH
門弟：ずる（構成・記述担当）

1988年度、ゲーメスト大賞にて特別賞受賞！ やったね！ まだ根強い人気をたもっているアフターバーナーII。今やHITは1600台と超高レベルの戦い。けどそこまでとはいかないまでも、1500は夢でもいきたいと思う人も。さあ、これを読んで、君も1500プレイヤーだ！

帰ってきた アフターバーナーII！

『アフターバーナーII』が発売されてから1年以上たったけれど、一部のゲーセンでは、HIT数1600の前半で熱い戦いが続いている。

また、そこまでHITが行かずとも、更に高いHITを目指して日々努力している人も少なくないと思う。

「HIT数1500なんて夢また夢さ」なんていってる君に、ゲーメストが送る、いまさらシリーズ第2弾『いまさらアフターバーナーII、HIT1500への道』を今月から数ヵ月にわたってお送りします。

担当は、ABIIではおなじみのVIRGO氏&SOH氏。

とりあえず、2人の意気込みを聞いて下さい。

☆VIRGO氏より

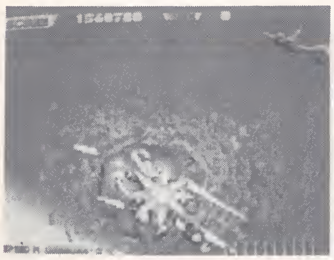


給油完了！ 全員離れろ！

今回からABII HIT1500への道ということで、このコーナーを担当することになりましたVIRGOです。

私自身もこのような経験は初めてなので、何かと不十分な点もあるかと思いますが、ここを読まれた方が少しでもHIT数が伸びれば…と思っていますので、よろしくお願いします。

☆SOH氏より



ド、ドワーン！

今月から超マニア向け講座がグラディウスに変わり、あの人気ゲーム、アフターバーナーIIになりました。私、SOHがこの記事を担当します。

最終回までどうぞよろしく。

というわけで、ABIIでスコア以上にプレイヤーの技術を表す"HIT"、これをいかにかせぐか、ということを中心に書いていきます。

現在、ほとんどの人は全面クリアでHIT1400前後くらいではないでしょうか。効率の良いやり方でやれば1500は充分でるはずです。効率の良いやり方、この辺を追求していきましょう。



ミサイルあたれーっ！

プロローグ——基本的な注意

① 各ステージのパターン化

ABIIもHITが1500となると各ステージのパターン化が大切です。毎回やるたびに違ったことをやっては敵の攻撃をかすのにも確実性に欠けるし、HIT数もなかなか伸びないと思います。

敵の出現パターンを覚える…これは大変に重要です。出現と同時に倒せるわけではないので、いちいち見きわめてから攻撃するよりは、はるかに確実だし、安全でもあります。それに次への攻撃体制も前もってとれるので、プレイヤーとしては展開がかなり楽になります。

② ロックオンのやり方

よくかたまっている敵をロックオンしたときに、ミサイルがあたらずに、変な方向にとんでいくことがありませんか？ それは要するに、ロックオンしてからミサイルを発射するまでの有効時間内に間に合わないので起こるのです。一度にたくさんの敵をロックオンすることはできても、それに対応できるミサイルには限りがあるということです。

例えば、9面の中盤ぐらい



ちょ、ちょっとーっ危ないじゃない。

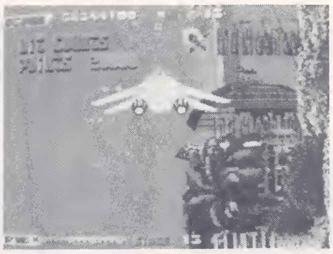
に、四角いフォーメーションを組んで出現する編隊が2回続けて出る所がありますね。そこは、出現する場所的にも近いので一度にロックオンしがちですが、もしここで8機全てを一度にロックオンしたとしても、全てを打ち落とせる人はまずいないはずです。

それではどうすればよいかというと、ロックオンを何回かに分ければよいと思います。

つまりこの例をとりあげると、この場合の編隊はほぼ同時（左の方がやや早い）に出現しますが、ロックオンしてからのミサイルの有効時間より敵が遠方で待機している時間の方が長いのですから、あ

わてずに左の4機をロックオンした後、ワンテンポおいて右をロックオンすれば全てを撃てるはずです。このタイミングも感覚で覚えるしかないと思います。ただひたすらロックオンしミサイルを撃つだけでは敵の集中した場所でミサイルの無駄撃ちが多くなり効率が悪くなります。一度にロックオンできた敵を撃つ限界は4機までということを頭において、プレイするとよいでしょう。

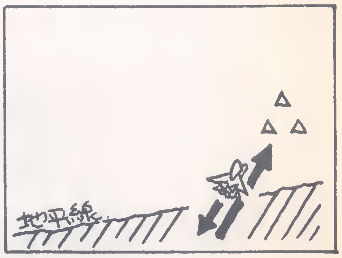
　離れた位置に出現した敵のロックオンの仕方ですが、6面を例に説明します。6面の中盤に右の方に三角形のフォーメーションを組んだ3機の敵が来ますね。これはただレバーのニュートラルの位置からもっていってもなかなかロックオンできません。ですから、こういった離れた敵をロックオンするときは、レバーにはずみをつける感じでやればよいのです。この場所は右よりやや上ですから、ロックオンする前にレバーを軽く右下へ下げて一気に右上へもっていきます。そうするとロックオンがしやすくなるでしょう。



何よこれ、建物とかも横になってる。

③　スロットルの使い方

　基本的にスロットルは全てLOWで行きます。どのような敵の攻撃もLOWでかわしきれます。これについては、各面の攻略のところで説明します。それからよく空中補給や、着陸ステージに入る前にスロットルをHIにしている人がいますが、これはあまりよくありません。どうしてかというと、その面では関係ありませんが補給が終わって次の面に入ったときに最初に敵が出現しなかったり、あるいは出現しても、待機せずに飛んで行ってしまいロックオンをしかねます。ですからスロットルは決まった場所以外は動かさずにLOWで行った方がよいでしょう。



レバーをやや下に入れ、はずみをつける。

④　バルカンの使い方

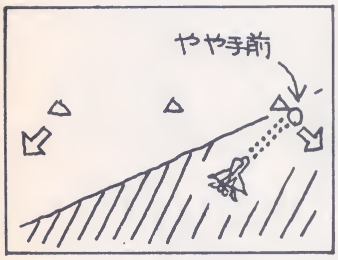
　よくバルカンを撃ちっぱなしでやる人がいますが、これもあまりオススメできません。どうしてかというと、例えば接近してきた敵を撃とうとしてロックオンしてミサイルを撃った瞬間バルカンで撃ってしまったというケースがたびたびあるからです。当然のことながら目標を失なったミサイルはあてもなく飛んでいってしまいます。要するにミサイル1発無駄撃ちになってしまうのです。ミサイル1発や2発ぐらいケチるなという人もいるかもしれませんが、ミサイル1発HIT2は結構大きいんです。(バルカンで撃った敵は1、ミサイルで撃った敵は2で計算される。ただし各面のHITの表示は1ずつ)クリアしてみてHITを見てあそこで撃っていれば1400あるいは1500いったかもしれないのにという経験は誰もがしているはずです。

　バルカンは中距離、あるいは近距離にいる敵(待機している敵)には無意味です。



フッとよけるってか。

　バルカンの当て方ですが、バルカンで当てる時に敵は当然のことながら動いているわけなので直接ねらいにいってもなかなかあたりません。ですから敵の動くパターンを先読みし、敵の手前にバルカンを撃つようにするとよいと思います。この時注意しなければならないのは、敵の動くパターンを知っていることと、バルカンを直線的に撃つことです。この2つが解っていればバルカンの当りの確率も高くなります。しかしバルカンの当て方は、ロックオンと違ってバルカンの撃つタイミングなどは、説明だけでは解りずらいので、自分で何度も練習してこの場合にはこんな感じでという感覚を覚えてしまうことがバルカンを自在にあやつることができる一番の近道だと思います。

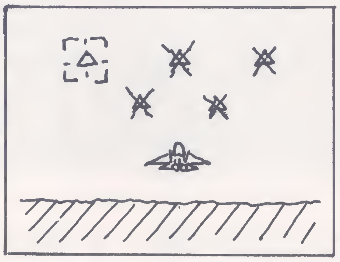


11面後半。進行方向を見切り、バルカンを手前に撃つ。

⑤　誘爆編隊の撃ち方

　誘爆編隊はABII唯一のスペシャルターゲットです。

　なぜならたった1発のミサイルでHIT+αが得られるおいしい編隊だからです。誘爆編隊も出現する場所が決まっているので、しっかり覚えておきましょう。例えその面でミサイルが足りなくなっても誘爆編隊のためにとっておきましょう。また誘爆の位置も決まっているので確実にねらいましょう。誘爆編隊は、各面によってミサイルの撃つタイミングによって誘爆するのとしないのがあるので注意しましょう。このタイミングも各面攻略の時に説明します。



4面の誘爆編隊の一例。左はしを撃つと誘爆する。

⑥　100発補給は確実に!

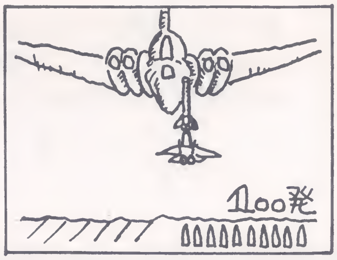
　100発補給をのがしてしまうことはミスをすることよりも痛いので必ず行いましょう。

　すべてのやり方を知っている人もいると思いますが、知らない人のために。(といっても、3面、9面は知ってると思うので書きません)5面、11面について説明しましょう。

　実は5、11面ともに100発補給のコマンドはありません。

　ではどうしたら100発補給ができるのかというと、まず5面を例にとります。5面の隠しコマンドでメッセージがでますが、100発補給とは全く無関係なのです。5面の100発補給は前の補給の面と関係があるのです。つまり3面です。

　3面であることとは、別になんてことはなく、単に3面での100発補給コマンドを補給が始まってから終わって離脱するときまで入れ続ければよいのです。11面も同じです。9面でコマンドを入れ続けていれば11面ではコマンドを入力せずとも100発補給されます。タネをあかせば、こんな簡単なことなのです。



補給が終わって離脱するまでコマンドは入力したまま。

連載1回目の ま・と・め♡

☆VIRGO

　こんな感じで一応ひと通り基本の確認をしてきたわけですが、ここに書いたのは私が頭に思い浮かんだことを書いただけですので、まだ注意点があるかもしれませんし、説明不足の点もあると思います。

　ABIIは完全なパターンゲームです。面攻略では一応私のパターンを別に紹介していきますが。必ずしもこのパターンでなくても1500はいきます。私のパターンよりももっと効率のよいHITを望めるパターンもあると思います。HITが伸びた時の喜びはABIIをやっている人間にとって誰もが感じたはず。あきらめず、地道な努力を続ければ絶対に1500は出せるようになります。がんばって下さい。

☆SOH氏

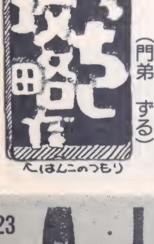
　このゲームはパターンゲームなのでまずは数をこなして敵の出現パターンなどをよく覚えること、これが重要です。まずはヒット0でノーミスクリアできるようにがんばりましょう。かせぐ時は紙一重で敵の攻撃をよけなければならないのだから、これくらいはできるようにしっかり練習することですね。

○で監修役の私が思ったこと

　私自身もまだHIT1500行ってないので、実際にやってみよう?と思う。(1380が最高なのです)最終回を迎えるころには私も1500出せる?ようになってみたいと思います。

　今回はとにかく基本をということで操作方法中心に書きました。次回は敵を知らなくしてゲームはできんということで、敵の攻撃パターンを詳しく書こうと思います。

(門弟　ずる)



新開発

色あざやか 画面が美しく 連射機能が付いている



SVG8000EX ¥34,800

中古基板情報					
アルゴスの戦士	20,000	青春スキャンダル	12,000	ソンソン	7,000
アテナ	10,000	ディグダグII	8,000	ドラゴンバスター	7,000
アレスの翼	12,000	ヤンチャ丸	12,000	ラッシュ&クラッシュ	11,000
イーアルカンフー	7,000	モモコ120%	12,000	究極タイガー	45,000
ウィズ	10,000	サーカスチャーリー	8,000	奇々怪々	15,000
戦場の狼	10,000	女三四郎	12,000	アッポー	8,000
バラデューク	8,000	ドッジボール	25,000	忍者II	12,000

- 当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である
- カラー調整がかんたんにできる
- 連射のスピードが調整できる
- 連射はすべてのボタン（6個）で、できる
- テレビのビデオ端子に接続するだけです

・上記のソフトは一例です。その他在庫が多数あります。（事前に電話で在庫の確認をしてください。）

・希望のソフト名を書いて送ってくれますと、詳しい資料を送ります。（60円切手３枚同封）

お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ３ヶ月間保証書付です。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

Shin企画

〒663　兵庫県西宮市段上町８－３－19

TEL－0798－53－5726

決定!! 第2回ゲーメスト大賞

「グラディウスII」(コナミ)

◆第二回・'88年ゲーメスト大賞 読者が選ぶ年間ベストヒットゲーム

ゲーメスト読者の皆さんの投票によって選ばれた、'88年度最高のベストゲームは「グラディウスII」。さらに、グラフィック、VGM各部門別のベストは下記の通りです。

◆特別賞

アフターバーナー(セガ)
ロストワールド(カプコン)

◆部門賞

●ベストグラフィック賞
ロストワールド(カプコン)
●ベストVGM賞
ニンジャウォーリアーズ(タイトー)
●ベストシューティングゲーム賞
グラディウスII(コナミ)
●ベストキャラクターゲーム賞
ベラボーマン(ナムコ)

◆編集部特別賞

●スポーツゲーム賞
ワールドスタジアム(ナムコ)
●人気キャラクター賞
ベラボーマン(ナムコ)
●ピュア・シューティング賞
究極タイガー(タイトー)
●フロンティア・スピリッツ賞
サイバリオン(タイトー)
●プレイヤーチャレンジ賞
最後の忍道(アイレム)
●ベストエンディング賞
グラディウスII

選出基準と審査方法

①選出対象機種は'87年のAMショーより'88年のAMショー前に発表あるいは発売された作品。(ゲーメストNo.27に投票対象作品を明示)

②'88年11月30日消印の、読者投票用紙(ゲーメストにそう入の箱定ハガキ)のうちから無作為で1000通を選び、選考項目別に分類、数量表示しました。

③基本的・決定的に、投票された読者の意見を第一としましたが、オペレーター(アンケート解答者)及びゲーメスト編集部の意見を参考として付しました。

授賞式は'88年12月5日、行われました。

選考
座談会

'88年度
年間ベストゲームはこれだ!!

君の1票が生かされる ベストゲーム選出

■出席者
GOD鈴木
山河悠理
御旅屋喜久
ああるじいぶう
雑君保父
バイオ
YOU・A
小林静華
栗原桃郎
漠
ずるずる
C・C
T・M
THE
■構成
石井ぜんじ



大型筐体は定着 前期は盛り上がったが…

T・M…ゲーメスト大賞を選考する季節になりました。GAMEST編集部としては第2回目。読者から寄せられたアンケートハガキの結果を元にゲーメスト大賞、並びに各賞の選考をしていきたいと思います。

それでは、'88年度の全体的な印象について意見を出し合っていきましょう。

ぜんじ…去年はセガの大型筐体ゲームが大ブームだったのですが、今年は今ひとつパッとしなかったですね。

GOD…そうですね。セガの体感ゲームがアウトラン、アフターバーナーなど前年度から持ち込してヒットしていたから。また、テーブルゲームの方でグラディウスIIが発売されて、プレイヤーの目はみんなそっちに向いていたからね。

山河…やっぱりアフターバーナー、アウトランが偉大すぎたんじゃないですか。パワードリフト、ギャラクシーフォースも悪くはないんだけど。でも200円でやるとなると、それほどでもないという感じになってしまうんですね。

C・C…大型筐体ゲームはゲームセンターでは場所をとりますからね。ヒットしている間は他の大型筐体は入れにくいでしょう。今年はテーブルゲーム主体に再び戻ってきたと言っていいんじゃないでしょうか。

YOU・A…体感ゲームというのは去年はブームだったんですが、今年は定着したとも言えると思いますよ。結局、お店から寄せられた年間ヒットゲームではトップにバーナーが来ていますから。

ただ、プレイヤーとしては筐体ゲームも目新しさだけでやるというのではなく、内容を比較してプレイする価値を判断するようになってきたんだろうと思います。

バイオ…筐体ゲームも数が多くなってきましたからね。

T・M…アフターバーナー、アウトランが去年に引き続いてヒットしたのは確かですね。テーブルゲームの方はどうでしょう。

ぜんじ…やっぱりグラディウスIIですね。発売当時の盛り上がりはすごかったですから。

雑君…確かにどこに行ってもできなかったですからね。こういう現象はバブルボブル以来でしょう。

じーぶー…あのゲームにはだいぶお金と時間を使わされてハメられてしまいましたよ。

ぜんじ…それに比べて、グラディウスIIの人気が衰えてきた頃は今ひとつ大ヒットゲームは出ませんでしたね。

圧倒的な1位 グラディウスII

T・M…では読者のアンケートハガキを元に'88年度のベストゲームを決めていきましょう。

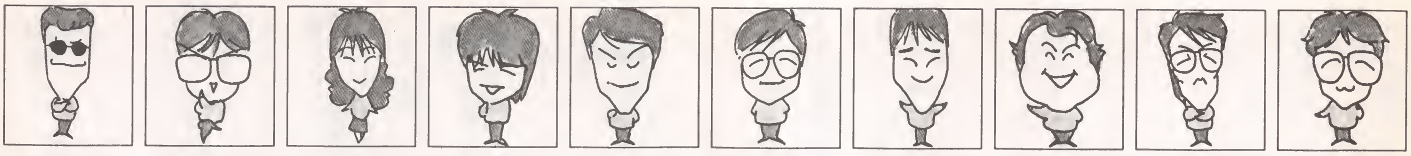
ぜんじ…読者投票の一番好きなゲームの1位を取ったグラディウスIIが、やはりゲーメスト大賞に値するんじゃないでしょうか。

GOD…2位に倍近くの差をつけているし、総合的に見て、このゲームを上回るものはないんじゃないですか。

ずる…2位以下のゲームと比べると、やっぱり人気や盛り上がり方でグラディウスIIが今年度1番の盛り上がりを見せたと思います。妥当な所でしょう。

THE…欲を言えば、もっとグラディウスIIと張り合えるくらいのゲームが欲しかったですね。

ぜんじ…グラディウスIIがゲーメスト大賞に決定ということで、皆さんいいでしょう



桃郎　雑君保父　静華　ずるずる　YOU・A　悠理　C・C　ぜんじ　GOD　オタヤ

か。

一同…異議ナーシ。

GOD…グラディウスIIがゲーメスト大賞なら、それに次ぐものとしての特別賞というのはどうなりますかね。

ぜんじ…順当に読者投票からいくと、ロストワールドということになりますよね。また、特別賞2作ならベラボーマンが上がってきますが…。

山河…今回の読者投票の対象ではないですが、アフターバーナーは年間ヒットゲームのトップに来てきますね。今年度の発売ではないにしろ、年間のベストヒットゲームを全然無視してしまうのはどうでしょうか。

ぜんじ…前回もベストグラフィック賞しか受賞してませんからね。

山河…この1年をリードした名作として、アフターバーナーを特別賞としてあげてもいいんじゃないでしょうか。

T・M…それでは、アフターバーナーが特別賞を受賞ということでいいですか。

C・C…そうですね。またもう1つロストワールドにも特別賞をあげてもいいでしょう。

T・M…それでは、アフターバーナーは前年度の機種ですが年間通してヒットしたという理由で、ロストワールドは読者投票第2位ということで、それぞれ特別賞に決定しましょう。

読者の1票が決めたベスト各部門賞

山河…今年度は大賞、特別賞の他にベストキャラクターゲーム、ベストシューティングゲームも賞として与えたいと思うのですが、どうでしょう。

YOU・A…読者の方からも投票していただいたわけですから、それを尊重して賞を授与するということでいいと思います。

ぜんじ…すると、ベストキャラクターゲームはベラボーマン、ベストシューティングゲームはダントツでグラディウスIIになりますね。

GOD…やはりそうなるんじゃないですか。ベラボーマンも実に良くできたゲームで、難易度も適切な名作だと思うし、ベストシューティングゲームはグラディウスIIが大賞と重複するのはしかたないと思います。

T・M…では、ベストキャラクターゲームとベストシューティングゲームはベラボーマン、グラディウスIIということに決定しましょう。

ぜんじ…残るはベストグラフィック、ベストVGMですが、これも読者投票のままでいいでしょうか。

静華…私はVGMを考える時に、どうしても曲として考えてしまいます。でも、それぞれの個人が好きな曲というのは否定できないわけですし、読者の選んだVGMに賞をあげるべきだと思います。

T・M…ニンジャウォーリアーズがVGMのトップなわけですから、ニンジャウォーリアーズが受賞ということになります。ニンジャウォーリアーズが受賞となると2年連続してタイトーのサウンドスタッフが受賞となります。これもすごいことですね。

GOD…ベストグラフィックも投票結果通りロストワールドでいいと思いますが…。

漠…ロストワールドはなかなかグラフィックもいいから妥当だとは思いますが、2位のギャラクシーフォースにも注目してもらいたいです。

ベストグラフィックと言っても、やっぱり好きなグラフィックのゲームに投票してしまったりすると思うんですよね。その点、ギャラクシーフォースはベストグラフィックではグラIIを抜いているのは評価したいですね。

しかし、ベストグラフィック賞を1つということで言えば、ロストワールドに落ちつく所ですか。CPシステムのハードの力はすごいですから。

際立った個性と意欲に編集部が特別賞を

T・M…さて、残りは編集部特別賞ですが、今回はベストキャラクターとスポーツゲーム賞を予定しています。

栗原…ベストキャラクターの方は、いろいろ分けて投票していただいたのですが、とりあえずまとめてみるとトップがベラボーマンでした。

キャラクターというのはそんなにたいそうなもんではないんですが、なかなかおもしろい奴だぜ!!とかこいつ好きだぜ!!とかいうプレイヤーのちょっとした思い入れだと思うんです。くわしくは、ベストキャラクターのコーナーを読んで下さい!!

T・M…今年度はオリンピックもあったし、スポーツゲームも例年になく出たということで、スポーツゲーム賞も編集部特別賞として出したいのですが。

ずる…やっぱりワールドスタジアムじゃないですか。ヒットゲームのトップにも何カ月もいましたから。

GOD…他の機種と比べるとダントツですね。

栗原…他にもサイバリオンにぜひ何か賞をあげましょう。あれほど新しいゲームの形態にチャレンジしたというのは画期的ですよ。

山河…他にも究極タイガーにもあげたいですね。究極シリーズの中でも最も良く出きたシューティングではないでしょうか。

ぜんじ…最後の忍道も難しいのですが、実に良く練られたゲーム内容と硬派なキャラクターが良かったと思います。プレイヤーの挑戦意欲を猛烈にかきたてた作品ですね。

GOD…編集部特別賞というのは、それぞれ際立った特徴のあるゲームに与えるのがいいでしょう。

▼ ▼ ▼ ▼ ▼

その後、サイバリオンは新しいゲームの可能性を切り開いたということでフロンティアスピリッツ賞、究極タイガーはピュアシューティング賞、最後の忍道はプレイヤーチャレンジ賞、グラディウスIIがベストエンディング賞の受賞が決まりました。

総評

前半は好調 後半は今ひとつ

石井ぜんじ

'88年度は前年度と比べてこれはという大ヒットが少なかったということが言える。それはこの時期の集計の年間ヒットベストテンの結果を見てもわかる通りだ。前年度のアフターバーナー、アウトランが引き続いてヒットしたというのも今年の特徴だろう。

アフターバーナー等が引き続きヒットしたということは裏を返せばそれを上回る大型筐体ゲームが出なかったということだ。前年度はゲームの大型化が大きな特徴だったが、今年は大型、体感ゲームは今ひとつだった。

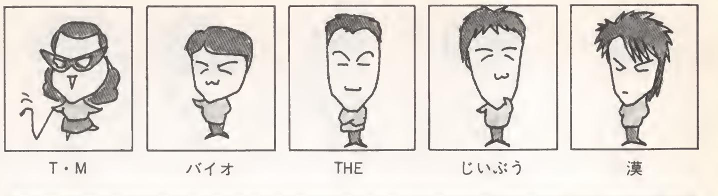
大型筐体ゲームも個性化と差別化の時代

大型筐体ゲームは、かつてはゲーム内容にかかわらずグラフィックと筐体の動きだけでプレイヤーをひきつける魅力があった。しかし、アウトラン、アフターバーナーという名作を見慣れてしまうと、その後の作品はそれほどのインパクトが感じられなくなってしまう。今年度のパワードリフト、ギャラクシーフォースも決してそれほど劣っているとは言えない好ゲームなのだが、去年の体感ゲームのよ

うなパワーと迫力は結局足りなかった。
　大型筐体で今年忘れてはならないのはファイナルラップだ。この機種は今までの体感ゲームより、さらに一層一般のプレイヤーを巻きこんで大ヒットを続けている。このゲームはそれまでの大型筐体のようにグラフィックの迫力で押すのではなく、みんなでワイワイ遊ぶというゲームの原点に帰ったゲーム作りが成功したと言えるだろう。
　今年はナムコはこのような路線のワールドスタジアムもヒットして、マニアへ向けてというよりは一般のプレイヤーにターゲットを絞っていこうという姿勢もうかがわれる。
　他の大型では、タイトーの3画面筐体のパート2、ニンジャウォーリアーズもそこそこのヒットをとばした。しかし、3画面筐体とサウンドのパワーは他のゲームにはないものだけに、本当ならゲーメスト大賞を狙うくらいのゲームがあってもよかったはず。タイトーで、今後この筐体を使ったゲームが発売されるかどうかわからないが、他の中途はんぱな筐体に開発のパワーをさいていないで3画面筐体の第3弾、4弾、5弾くらいは一気に出してもらいたい。多くのプレイヤーの願いだ。

出張所

○ゲーメストは攻略だけでなく、いろいろなお話?がたくさん聞けるので、とっても大好きです♡私はVGMとOLDゲームが一番の楽しみです!!北のはて?から応エンしてます。(北海道・清水るみこさん♡)



創造への意欲がある限りゲームの可能性は無限

　テーブルゲームについて言えば、今年はまあまあのレベルだったと思う。
　ただし、上半期がグラディウスII、ベラボーマン、アサルトとAOUショーに出ていた機種が華かにゲーセンを飾っていたのに比べ、下半期は今ひとつだった。
　下半期はロストワールド、オーダインくらい。サイバリオンも発売が遅れたのに加えて、筐体ごとの売りのため出回らなかったのが残念だ。また、今年の年末にかけては、大魔界村その他、テーブルゲームのいくつかの機種の発売が遅れているのも盛り上がりに欠ける理由の1つであろう。
　テーブルゲームの内容について言えば、今年もシューティングゲームが全盛で、キャラクターゲームに秀作が少なかった感はぬぐえない。昨年から気にしていた事ではあるが、シューティングか、キャラクターなら格闘ものというような固定した観念しかないのでは、ゲームの可能性は潰れてしまう。
　実際、グラディウスIIやロストワールドにしてもゲームの内容(この場合は特に自機のパワーアップ)に、他のゲームより優れた点があったからこそヒットしたのだ。
　また、ゲームアイデアだけでなく、ゲームを構成している世界もただのマネでなく、新しいストーリー、キャラクターを創造していかないとプレイヤーに飽きられてしまう。
　確かに、同じ様なゲームを作れば全く売れないことはないかもしれない。しかし、大ヒットは難しいだろう。特にシューティングは類似品が多く出回ることが予想される。そんな中で生き残って行くのは、シューティングという狭い分野の中でもアイデアの優れたものか、シューティングの本当の面白さをわかっている開発者の作ったゲームだろう。
　キャラクターゲームの場合は今年度はそれほどの名作はなかったものの、ベラボーマン、ニンジャウォーリアーズ、メルヘンメイズ、サイバリオン、最後の忍道と、質の高いゲームが多かった。シューティングゲームよりキャラクターゲーム及びその他の方がゲームのルール上の可能性は広いのだから、どんどん新たな方向にチャレンジしていってほしいと思う。
　まだまだゲームの造り出す世界は無限の可能性を秘めていると思う。今までのゲームはほんのその一部分でしかないのではないか。ゲームというのはこんなもの、という固定観念から飛び出したゲームをプレイヤーは待ち望んでいるのだ。

㋘アイランド出張所大公開

○友人の彼女は工藤静香と中山美穂と南野陽子と浅香唯をたして粉々に砕いたような顔をしている。殴られた。(痛い)(大阪府・山本悟君)
○雑君保父氏が進出してからというもの、私はひょっとするとおサルの夢の中にいるのではないかという恐怖にかられる日が続き、夜もねむれずに体重が3kg減った(本当)。(栃木県・佐藤真人君)
○テストで、「おぼれるものは(　)」――「ひさしからず」。他に「死ぬ」「笑われる」「泳げない」など…。(千葉県・大阪信義君)
○私の友人はロストワールドで風神・雷神が交差する時にいつも「おい、バロム1になるぞ」と言います。(東京都・戸谷岳信君)
○あれほど雑君保父をのせろといってるのになぜのせないんだ。雑君保父あってのゲーメストだろうが。え!?(滋賀県・和気伴君)
○初めてグラディウスをやった時、オプションから必死に逃げようとしたのは、私だけだろうか?(東京都・中村久隆君)
○メルヘンメイズの「へいたいの国」を「へんたいの国」だと思っていたのはオレだけなんだろーか。(奈良県・石田輝明君)
○僕の友人Tは、爆突でパケットを全て殺し、その目玉で一点ずつ稼ぐ?のを趣味としている危ない奴だ。(岐阜県・安田吉孝君)
○パワードリフトをプレイしていたおかげで、峠で速く走れました。(神奈川県・丸藤俊之君)
○こいつあ強い!!　○鉄棒のないイーグル　○消えない激　○ぎっくり腰の元　○ラーメン屋の李(北海道・田尾貴光君)
○この前、パワードリフトとギャラクシーフォースをやっている人同志が頭をぶつけ合って気絶してた。(東京都・浦松裕也君)
○30年ほど昔の話、山の手前でバイクが止まり、一生懸命キックしていると婆さんが「大変だね、ゼンマイ巻くのも。」…(実話)(愛知県・山村泰弘君)
○麻雀のページをもっと、もっと、もっと増やしてほしい。あのG倫とはなんだ!!人間、かくし事があってはいかん!!などと書いてしまうぼくは、自分に正直だと思う。(大阪府・西口秀男君)
○すぴいだっぷ・めそ・だぼ・すぷれっぱん・ふぉとんふおるてど・てえおがん・しいお・ちゅぎょんちゅぎょん…(埼玉県・MAS君)
○私はいつもの店へアリスに会いに行った。しかし、そこにいたのは武田信玄だった。オレのアリスを返せ!!!←実話(東京都・Aliceの男)

読者の選んだ一番好きなゲーム

ゲーメスト大賞はグラIIだ!

今年度のベストゲームは1位グラII、そして…君の好きなゲームは何位になっているだろうか?

対象機種多く激戦

読者の選ぶ一番好きなゲームは別表の通りグラディウスIIが1位となりました。

前回は少し期間が長かったのですが、今回はきっちり1年間ということで、今ひとつ強力な異色作がなかった気がします。しかし、今年度も対象機種はかなり多く、平均した実力の機種が多かった分激戦となりました。

読者のハガキも昨年以上に多く寄せられ、ゲーメスト大賞がプレイヤーの間に確実に根づいてきたのは編集部の人間としてはうれしい限りです。

今回も読者が選んだ一番好きなゲームの結果を最も重視して、一番好きなゲームのトップにゲーメスト大賞を授与することになりました。

さて、さっそく表をもとに一番好きなゲームのベストテンについてコメントしていきましょう。

グラII圧倒的な強さ

一番好きなゲームの1位はダントツでグラディウスIIでした。2位のロストワールドの倍近くの票を集めました。AOUショーの人気アンケートで1位になった時点から、今年のゲーメスト大賞の候補と言われてきたのがこのゲームです。

あの名作グラディウスのパートIIとして、前評判も非常に高く、発売直後にはどこに行っても台があいていないというほどの人気を博しました。プレイしている人が終わるとすぐ次の人が始めるため、デモが見られないと言われたものです。

人気の原因は前評判以外にも、プレイヤーを引きつけるキャラクターやグラII独自の世界を持っていたということが大きいと思います。

火山、モアイ、竜、結晶などの心に残るライバル達との出会いが、プレイヤーの挑戦意欲をかきたててやまなかったのでしょう。

ひとつ苦言を言えば、途中、7万エブリが15万エブリに変わったりもしたことです。人気ゲームになるほどこのようなケースが多いので、始めからちゃんとしたものを出しておいてほしいですね。

2位のロストワールドは、前期が圧倒的にグラディウスIIがリードしていたのに対し、後期を代表するテーブルゲームです。

ロストワールドもグラディウスIIと同じシューティングゲームですが、ゲーム性は多少異なっています。2人同時プレイで、誰にでもクリア可能ということが違う所です。

しかも、クリアした後でも残りゼニーによって点数を稼げるので、何回でもプレイして飽きないという所にカプコンの気配りが感じられます。

CPシステムの第1弾ということで、今までのカプコンの総力を結集したゲームに仕上がっていますね。

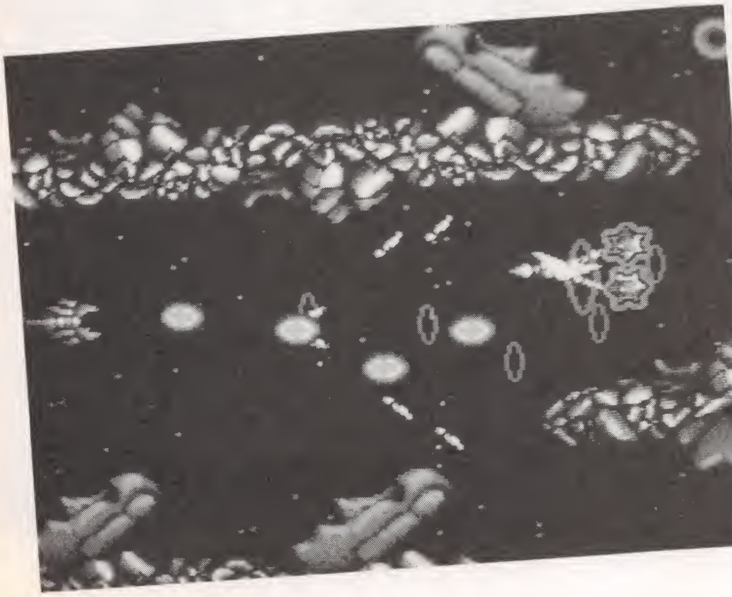
グラディウスII、ロストワールド共に、シューティングで、自機の装備がオプション、サテライトと良く考えられたアイデアのゲームだということが特徴です。

ナムコファンがベラボーマンで復活

3位のベラボーマンは、キャラクターゲームとしては今年度の最高の評価を受けました。このゲームはナムコの直営店ではかなりの人気を得たのですが、一般のゲームセンターに今ひとつ出回らなかったというのが残念でした。

このゲームの一番の特徴は特異なキャラクターと難易度のよく考えられた仕上がり方でしょう。プレイヤーの、何か一言のコーナーでは「ベラボー」という言葉が非常に多かったのを覚えています。このようなユニークなキャラクターでも充分ついていける柔軟な姿勢がプレイヤーには必要だと思います。

4位のニンジャウォーリアーズは、非常に難しいゲームにもかかわらず4位にくいこんできました。タイトーの3画面筐体の優秀さが人気の要因だと思います。



第2回ゲーメスト大賞に輝いたグラII。

3画面筐体はグラフィックという点でも迫力が段違いですし、サウンドが良く聞こえるのが非常に大きな強みです。ゲーム内容は、マニアックなキャラクターゲームで、本来なら一般ウケはしにくい内容なのですが、そこをAV効果がうまく補っていました。
6位のオーダインは、最近のナムコの傾向が良くでているゲームだと思います。

キャラクターがコミカルに描かれていて、難度が低めに押さえられているというのがこのゲームの良い点でしょう。しかし、それ以外に本当の新しさとアイデア、斬新さが不足しているような気もします。そこが6位という順位に現れていると思います。ファイナルラップは通信機能搭載のドライブゲームで幅広い層をひきつけ10位。

ナムコのゲームは、他のメーカーをあまり気にしない自由な発想が持ち味ですから、ひとめ見ただけで、びっくりしてしまうようなゲームを今後も望みたいところです。

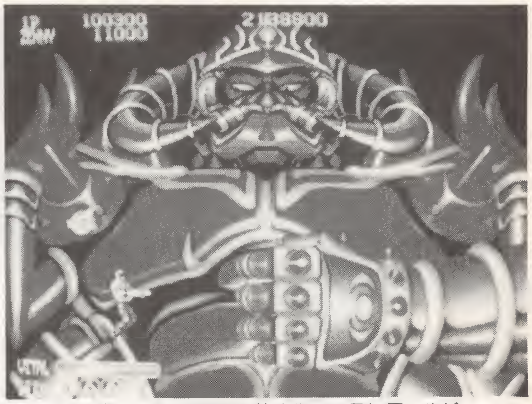
体感ゲームが今ひとつ

6位のパワードリフトは、前回がアウトラン、アフターバーナーと筐体ゲーム全盛だったのに比べると寂しい感がします。やはり、大型筐体ゲームは見慣れてきてしまったぶん以前のインパクトを失ったということかも知れません。
パワードリフトもアウトランに勝るとも劣らない良いゲームだとは思うのですが、アウトランほどの衝撃力はないのがこの結果に現れていると思います。
ギャラクシーフォースもグラフィック的には優れていたのですが、操作性の難しさと発売の時に未完成なものを出したということで、今ひとつヒットに結びつかなかったという感じです。

一部に熱狂的なファン サイバリオン

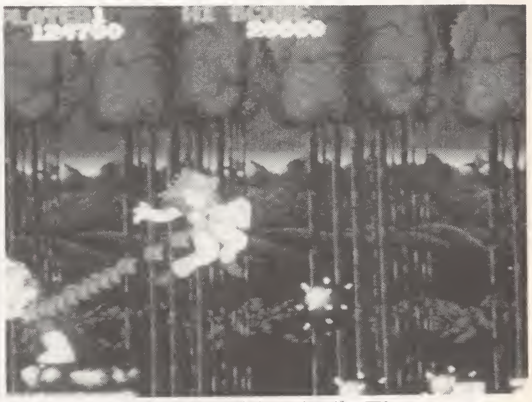
サイバリオンは発売の時期がゲーメストのベストゲームの集計の直前だというのが不利な材料でした。しかも、このゲームはテーブル筐体ごとにしか販売されないという理由で、タイトーの直営店以外ではあまり出回っていません。

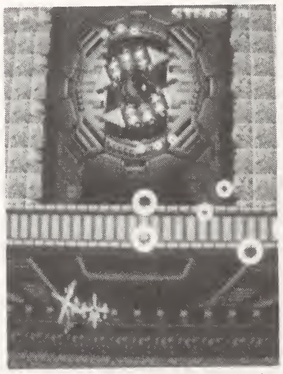

体感シリーズ最新作、パワードリフト。


カプコンCPシステム第１作、ロストワールド。



スターウォーズの再現、ギャラクシーフォース。


源平プロの遺作、ベラボーマン。


コナミ得意のシューティング、A-JAX



３画面筐体の第２弾、ニンジャウォーリアーズ。


初の通信機能搭載のバトルゲーム、ファイナルラップ。


ナムコの新作、オーダイン。

一番好きなゲーム

1位	グラディウスII	187
2位	ロストワールド	101
3位	ベラボーマン	97
4位	ニンジャウォーリアーズ	66
5位	パワードリフト	55
6位	オーダイン	50
7位	A-JAX	36
8位	サイバリオン	34
9位	ギャラクシーフォース(II)	33
10位	最後の忍道	31
10位	ファイナルラップ	31

しかし、ゲーメストにサイバリオンを一番好きなゲームに挙げてきてくれた人は、VGM、エンディング、キャラクター等、他の分野の賞でもみんなサイバリオンを書いてきた場合が多かったようです。それだけ熱狂的なファンだということでしょう。

このゲームはいろいろなアイデアが盛りこまれているだけに、逆にその面白さがわからない人はすぐやめてしまう場合もあるようです。

コナミのA-JAXはグラディウスIIがあるにもかかわらず、A-JAXの方を上と見て、一番好きなゲームに推してきた人もかなりいました。VGMでもかなり上位に来ていますし、グラIIの陰に隠れがちですが、評価している人も意外に多いですね。

最後の忍道もかなり多くの票を集めましたが、やはりあまりにも難しすぎたか。クリアするぐらいの人にとっては最高のゲームなのかもしれません。非常に地味で硬派なゲームだけに、コミカルキャラクターが多い中異彩を放っていました。

（ぜんじ）


MTJゲーム、サイバリオン。


純硬派忍者ゲーム、最後の忍道。

読者が選んだ 特別賞

アフターバーナーII（セガ）
ロストワールド（カプコン）

文句なしのこの2作

今年の特別賞には、セガの「アフターバーナーII」とカプコンの「ロストワールド」の2作が選ばれました。

特別賞とはゲーメスト大賞に次ぐ作品ということで、いわば大賞を金賞とすれば特別賞は銀賞に相当します。

「グラディウスII」と並んで、この2作は今年を代表するゲームであったといえます。

選考理由

まずアフターバーナーIIですが、これは前年度の作品ということでノミネートされていなかったのですが、特例として抜擢されました。

なぜか。

なんといっても、長期にわたって高インカムをあげていたこと。本誌の「ヒットゲーム」(全国のオペレーター約80店による毎月の集計）の欄でも常に上位に位置していました。この1年を通じて断トツの得点、文句なしのトップでした。

つまり長期にわたるインカムと人気度が高かったこと。もちろんグラフィック性、音楽性、ゲーム性、どれを取っても天下一品。

寿命が短いゲームが多い昨今において、息の長いゲームは稀であり、価値の高いことです。アフターバーナーこそオペレーターへの貢献度No.1のゲームでした。

ロストワールドも「グラII」がもしなかったら、シューティング部門では断トツだったのでは。

グラフィック、音楽の良さもさる事ながら、ロストワールドの優れていた点は着想の素晴らしさでしょう。特にローリングスイッチという操作形態は究極のシューティングと呼ぶに値するものだったと思います。

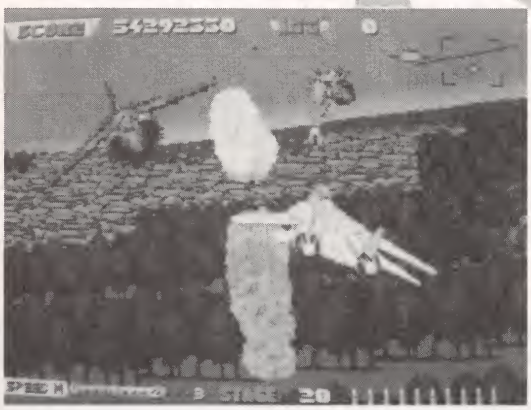
さらに本作がCPシステムの第1弾であったことも忘れてはならないでしょう。大きな可能性を秘めたCPシステムによる、素晴らしいゲームを今後も期待します。

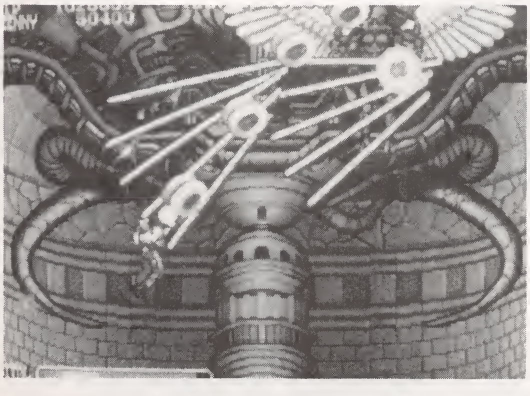
又、この作品は同社のサイドアームズの流れをくむ作品ですが、その欠点（死んだ後の無敵時間が短か過ぎる、敵の攻撃が忙がし過ぎて休めない等々）を改良している点を私は特に評価したいのです。

そんな訳で、ロストワールドからは、カプコン開発の前向きな姿勢がくみ取れて好感が持てるのです。

ただ、本作は難易度がやや低く、長時間遊ばれ易い、という声もありましたが、皆さんはどう思いますか？　やはりあれ位は遊ばせてほしい、という気もします。

（GOD）


年間ベストヒットゲーム断トツの1位。


これこそ「力作」と呼ぶにふさわしい。

出張所 ○この間ボトムラインという中古レコード屋さんの電話番号を104で聞いてかけたら、本村医院にかかったぞ。こら(佐賀県・橋本和也君)

あなたの好きなゲームには、映像悪しきゲーム無し。やりたいゲームは数あれど、それらの基準はグラフィック!? さて！

読者が選んだ

ベストグラフィック賞（カプコン）
ロストワールド

ベストグラフィック

1位	ロストワールド	199
2位	ギャラクシーフォース(II)	158
3位	グラディウスII	87
4位	パワードリフト	82
5位	オーダイン	81
6位	ニンジャウォーリアーズ	61
7位	メルヘンメイズ	40
8位	サイバリオン	34
9位	最後の忍道	28
10位	悪魔城ドラキュラ	21
10位	アサルト	21

まずはレッツランキング（何だそりゃ）

何はともあれ結果は表の通り。グラフィックに力を入れたCPシステム第1弾ロストワールドが1位な訳。分かるね、何となく。このゲーム、ゲームの支持者そのものが多かった。

ゲームの支持者の数から言うと2位のギャラクシーフォースはすごい健闘ぶり。背景、キャラ等どれを取ってもその美しさは絶品で、1位をとってもおかしくないできだった。

3位のグラIIは、グラフィックもさる事ながらゲーム展開が大きくかかわっていると思うな。あとは人気という所か…やはり「やってたから好き」という意見も大いにありうると思うからね。

4位のパワードリフト、これはもうあのジェットコースター感覚の一言に尽きるでしょう。ちょっと粗い部分もあるけど、それを補って余りある程の見せ方の良さだと思うな。

5位のオーダインは派手な色使いや今までに無い動き（敵や背景）が受けたんじゃないかな？ 誰にでもとっつきやすいというのも大きなポイントでしょうね。

6位、ニンジャウォーリアーズ。多分キャラが票を集めたと見た。グラフィックやその展開からゲームの中の世界がよく表われてるからという事も考えられるね。

7位のメルヘンメイズは見た目のまとまりの良さと、ていねいなキャラだと思う。

8位はサイバリオン。出てから短い期間、少ない台数という悪条件の中ではよくがんばりました。確かに、あのダライアスから受継いでいる一種独特なキャラ等、うなずけるよね。実際、ダライアスキャラを担当した方もやっているし…。

9位、忍道。鬼の様なゲームという事で、なかなか後半の展開を見れた人は少ないんじゃないかな？ それゆえに見た者のみが感動できる、とてつもなく渋くてかっこいいグラフィックだよ。いつかビデオ化される時があるなら、もしくは上手な人のプレイを見る事ができる機会があるならば、是非じっくりこの奥の深い世界を見て欲しいものです。そうすれば9位という順位に納得、いえ不満すら感じることでしょう。

そして10位にドラキュラです。「これは見せるゲームだ」との声も聞こえた程、実にコナミらしいグラフィックと展開（と難易度）のゲームでした。実際後半のフランケンの動きなどを見た人ならうなずけるでしょうけど、やはり「何それ知らないやってない」の声が10位たるゆえんなんでしょうね、しくしく。

グラフィック賞にあたって

確かに、投票者が全てのゲームを、そして全ての展開を見てないという点で、このグラフィック賞というのはいちがいに断定できる結果とは言えませんし、それにたとえ仮に万が一見たとしても絵や音楽というものは個人の趣味等がありますからして、何ともはや非常にあいまいかつ不公平なものなのではあります。

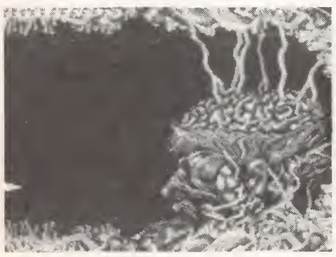
僕個人の意見でも、この他にグラフィックのみを見た場合ならもっと上位にのし上がるであろう作品があるとは思います。しかしそれはそれ、このベストグラフィック賞なるものは、いえこの賞に限らず全ての賞は投票者の人気度合も修正値として加算された結果な訳ですからして、ゲーメスト大賞ベストグラフィック賞部門はこれが結果な訳なのです。

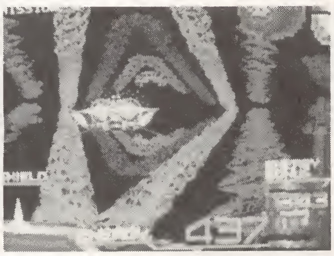
ですからして「なしてアサルトがなかと?」とか「チェルノブの展開のすごさを知っチェルか?」とか「ぼくミュートロンくん！（意味不明）」などという事は言ってはいけないのですオーライアンダスタン？

それにしても、好きなゲームとベストVGMとベストグラフィックはほとんどが同じという所に気が付いたかな？ こういう結果から、いかにも「好きなゲームはVGMもグラフィックもぜーんぶ大好き！」という元気の良い声が聞こえて来る様な気がするなぁ。みんなが自分の好きなゲームを選んだんだからね。

それでもベスト10に入らなかった君の大好きなゲームがあるかもしれない…。それは君の君だけのベスト10に入れといてくれ。別にこのベスト10が君の楽しみを束縛する訳じゃないんだから、「何で○○がないんだよ」なんて言いっこなしだよ。…それにしても「何故ヘビーバレルがないんだろう」（笑）。

（はん）


あうあうおじーさんは3位なのだ。グラII。


あと一歩で…2位、ギャラクシーフォース。



とうとうやったな！ 1位、ロストワールド。

読者が選んだ

ベストVGM賞 ニンジャウォーリアーズ
（タイトー）

タイトー2年連続堂々第1位

ベストVGM

1	ニンジャウォーリアーズ	206
2	グラディウスII	184
3	A-JAX	73
4	パワードリフト	66
5	ギャラクシーフォース	65
6	オーダイン	53
7	悪魔城ドラキュラ	27
8	メルヘンメイズ	25
9	ロストワールド	24
10	サイバリオン	21

1位はニンジャ 2・3位はコナミ作品

やりましたねえ、タイトーの小倉さん。去年のダライアスに続いて2年連続のVGM賞受賞に輝きました。「ゲームなんだから、自由な発想で」と言っていた小倉さん。3画面筐体から体に響いてくる、西洋と日本調の融合は多くのファンを魅了しました。そして、あの津軽三味線は応募者から大きく支持されていました。

「将来、現代音楽を取り入れたいと言っていた小倉さんの曲が、今度はどんな筐体からどんな風に流れてくるのか、楽しみですね。

第2位は22票差で破れたグラディウスII。ゲームはともかく、音楽ではトップにでられなかったようです。とはいえ、私個人の意見として、エンディングの曲について言わしてもらえば、涙ちょろりんこ、鳥肌ビンビンたつほどの名作と思います。

選ばれた理由としては、音がイイ、VGMがドラマのようだ、最高、などでした。

第3位はA-JAX。これはカッコよくてノリがよく、コナミ特有の3連符も活躍します。10曲の中では一番古いのに、人気を長く保って、かつ上位にランキングされたのは、すごいですね。

人気を支える要素って何?

第4位はパワードリフト。期間が短いうえに、レコード化されていなかった作品としてはベストランキングとなりました。(12月28日に発売されましたが)。ゲームの人気もパワーがあるので、これが長く持続されるといいと思います。

続いて第5位はギャラクシーフォースII。レコード売り上げが非常によかったにもかかわらず、この順位は残念。

このへんは、音楽だけでも独立できるものをというセガの意識の表れでしょうか。私個人としては、レコード売り上げがよかったのは、アレンジバージョンにも充分魅力があったのではないかと思っています。

第6位は軽快な音楽で始まるオーダイン。これも短期間における投票で、かつレコード化されていないので、まだ聞いたことのない人もいるかもしれません。しかし、あくまでもこれは人気投票ですから、ゲームとしての人気も大きく影響しているのではないでしょうか。

第7位は悪魔城ドラキュラ。音楽と画面が良く合っていると思います。音楽も非常によくできていると思います。私個人としては日本のオリコンや順位をつける歌謡番組などを見ると、本当に好きなものは下の方にランキングされていると感じることがよくあるのですが、まさにこれはそのパターンと言えるでしょう。上位の曲が必ずしも名作とは言えないのですから…。

第8位は紅一点のメルヘンメイズ。曲はかわいいアリスにぴーったり。やはりこの業界も女の子には弱いみたいですね。

第9位は初登場のカプコン、ロストワールドです。これもゲームの影響が大きいでしょう。

第10位はこれまた新製品のサイバリオン。まだ聞いたことない人もいるかもしれませんね。というのは、もっと多くの人々に知られていれば、上位にランキングされていたのではないかと思うのです。残念。短調で重々しく、かっこいいですよ。ぜひ聞いてみて下さい。

あれこれ考えよう 楽しいですよ

さーて、これで10位までの発表が終わりました。みなさんの予想はいかがでしたか?

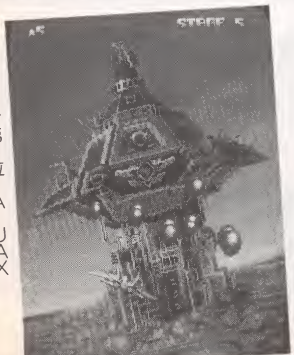
さっきも述べた通り、これはあくまでも人気投票なのですが、ふとグラIIが3画面筐体だったら順位に変動があっただろうか?なんて考えてしまいます。また、ゲームの出回る時期をレコード化の有無によっても変化がみられるでしょうし、そのゲームの質も大きく左右することでしょう。

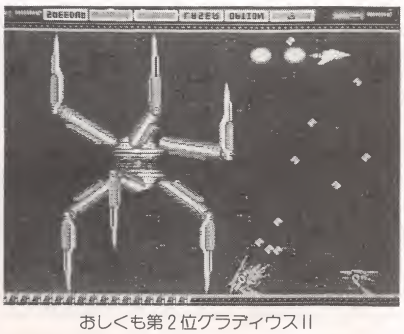
ともあれ、タイトーが2年連続受賞したわけですが、去年との比較をしてみると、10位R-TYPEのアイレムが姿を消してしまったのが、残念です。また、セガ、コナミ、ナムコは10位までに複数入っているにもかかわらず、1位をとれないのが残念ですね。

また、私個人としましては、SNKやデータイーストにもぜひぜひ姿を現してもらいたいものです。次回はどうなるでしょうか。サイバリオンはもちこたえられるでしょうか?みなさん来年もたくさん応募して下さいね。

（静華）


3画面ゲーム強し！ 堂々第1位ニンジャウォーリアーズ


根強い支持で第3位 A-JAX


おしくも第2位グラディウスII

ベストキャラクター'88 &ベストキャラクターゲーム賞

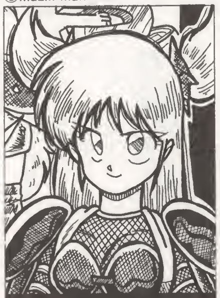
1位 ベラボーマン

365票

©Mazin-Man ©Akira Kirisawa ©Genpei Production



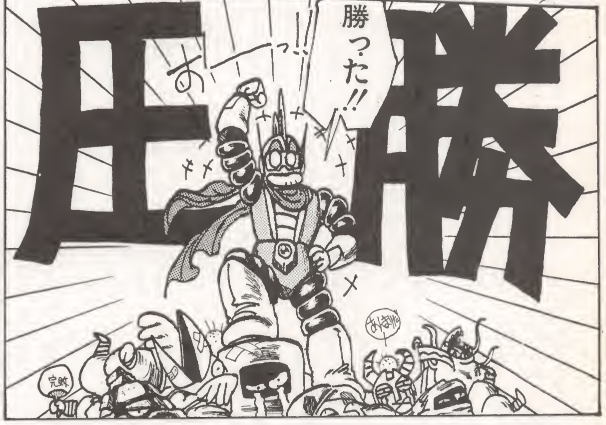
4位……………188
ぶたさん一家
(ぶたさん/ジャレコ)



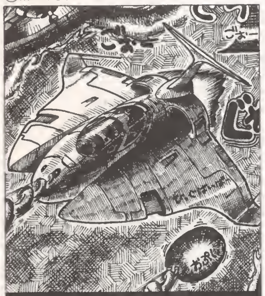
3位………201
わや姫
(ベラボーマン/ナムコ)



2位………290
アリス
(メルヘンメイズ/ナムコ)



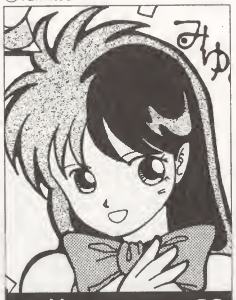
©Mr. ESC ©Sadamitsu Numayama ©Tankitou ©I kun ©Sahmura



9位……………93
ビックバイパー
(グラディウスII/コナミ)



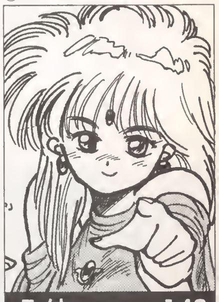
8位………94
くのいち
(忍者ウォリアーズ/タイトー)



7位………96
みゆきちゃん
(オーダイン/ナムコ)

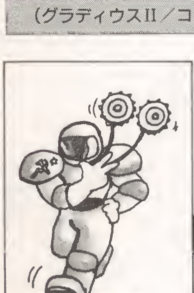


6位…………………………138
名なしの超戦士
(ロストワールド/カプコン)



5位………143
シルフィー
(ロストワールド/カプコン)

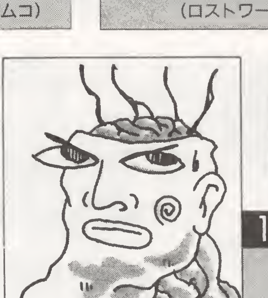
©Mithuo Nagamoto



12位…………70
中村 等
(ベラボーマン/ナムコ)

13位…………65
ちぇるのぶ
(チェルノブ/DECO)





9位…………93
サイバリオン
(サイバリオン/タイトー)

11位…………76
ゴーファー
(グラディウスII/コナミ)



決定!! '88ベストゲーム

—戦場に咲く一輪の花!!—

ベストギャル'88

1位	アリス	290
2位	わや姫	201
3位	シルフィー	143
4位	みゆきちゃん	96
5位	くのいち	94
6位	エミリー	41
7位	ルーシィ	29
7位	ナンシー	29
9位	相原香奈	24
10位	北白川姉妹	14
次点	緑川理香	13
次点	よーこちゃん	12

—憎みきれない憎い奴—

ベスト好敵手'88

1位	わや姫	201
2位	ゴーファー	76
3位	爆田博士	52
4位	天帝バイオス	48
5位	ベンジャミン大久保彦左ェ門	47
6位	パックマンモンスター	43
7位	モアイ	43
8位	ぴすとる大名	40
9位	オプションハンター (グラII)	27
10位	ブラックベラボーマン	25

—いいあじだしてる縁の下!!—

ベストわき役'88

1位	パケット(パケじい)	56
2位	ぴすとる大名	40
3位	特大氷室まんぢう	24
4位	テヌキーチャウド	20
5位	オプション	16
6位	モビちゃん	15
7位	ワースタ野球団(くろまめ、おうさだ、おちあい他)	14
8位	サテライト	10
9位	ウサギの王様	8
10位	1万ゼニー バリアーうさぎ ホーミングレーザー パラメシウムごとき 忍ウォーリの犬	6

—私が主役だ!!—

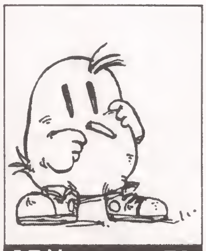
ベストプレイヤー'88

1位	ベラボーマン	365
2位	アリス	290
3位	ぶたさん一家	188
4位	名なしの超戦士1P&2P	138
5位	くのいち	94
6位	ビックバイパー	93
6位	サイバリオン	93
8位	ちぇるのぶ	65
9位	泊&珍	62
10位	ティキ	59
11位	月影	47
12位	シモン	45
13位	エミリー	41
14位	パックマン	39
14位	ニンジャ	35
16位	Mr.ヘリ	34
17位	獣王記の自分	32
18位	ルーシー	29
19位	きんとん	28
20位	バビー&ボビー	27

24位	エミリー セガ	41
25位	ぴすとる大名 ナムコ	40
26位	パックマン ナムコ	39
27位	ニンジャ タイトー	35
28位	Mr.ヘリ アイレム	34
29位	獣王記の自分うち、くまさん15 セガ	32
30位	ナンシー タイトー	29
30位	ルーシィ セガ	29

ベストキャラクターゲーム

1位	ベラボーマン	338
2位	メルヘンメイズ	113
3位	ぶたさん	76
4位	ニンジャウォーリアーズ	63
5位	レインボーアイランド	60
6位	ニュージーランドストーリー	49
7位	最後の忍道	23
8位	パワードリフト	20
9位	サイバリオン	18
10位	オーダイン	17



15位………59
ティキ
(ニュージーランドストーリー/タイトー)



14位………62
泊裕一郎&サンデー珍
(オーダイン/ナムコ)

16位	パケット(うちパケじい8)ナムコ	56
17位	爆田博士 ナムコ	52
18位	天帝バイオス カプコン	48
19位	月影 アイレム	47
19位	ベンジャミン ナムコ	47
21位	シモン コナミ	45
22位	モアイ コナミ	43
22位	パックマンモンスター ナムコ	43

総評

—集計おわって夜が明けて—

今年のキャラクター人気は男性・女性・モンスター・その他の4部門で募集したのですが、どのキャラがどのジャンルに入るかが明確にされていなかったので、全部一括して集計する事にしました。
結果は見ての通りですが、1人ひとりのコメントをよんでいくと、それぞれのキャラの個性(キャラクター)が見えてきて、なかなか面白かったです。ここには紹介できなかったけれど、クボタマシーン15票、上海の指(カーソル)3票など味のある候補者が多数いました。来年もまた、強烈な個性を持ったキャラクター達がこのページをにぎわしてくれるといいですね!㊫

読者が選んだ



やはりグラII。撃ち返しの量は世界一!!

ベストシューティングゲーム

グラディウスII

アイディアつきない。新たな操作系や武器が登場!!

ベストシューティングゲーム

1位	グラディウスII	427
2位	ロストワールド	108
3位	オーダイン	100
4位	究極タイガー	62
5位	A−JAX	44
6位	ギャラクシーフォース(II)	37
7位	スカイソルジャー	24
8位	アサルト	19
9位	ラビオレプス	13
9位	ソニックブーム	13

断然1位グラII

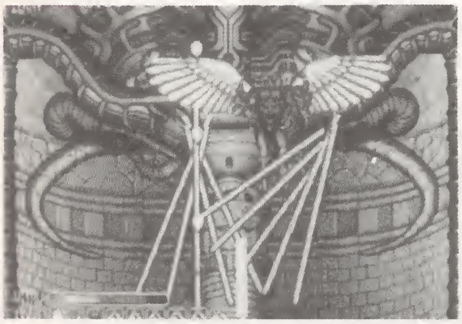
グラディウスIIは断トツの1位。2位を大きく引きはなしています。

システム自体は前作のグラディウスとまったくいっしょながら、多彩なパワーアップゲージ、前作を上まわる敵の攻撃など、前作の名に恥じぬシューティングゲームです。コナミの一連のオプションシリーズの人気は不動のものと言えるでしょう。

2位のロストワールドは、カプコンCPシステム第1弾で、グラフィックの素晴らしさもさることながら、360度に攻撃可能でサテライトの種類も多く、敵の攻撃もホーミングレーザーなどのすざましさを感じさせます。

3位のオーダインは、ロストワールドにあとわずかの票数で残念無念。スピードアップが、死んでも残る親切設定で、敵の弾を吸収し、こちらの攻撃に変えてしまう〝ストックボンバー〟などもシューティングゲームの爽快さを高めてくれました。また、〝回転〟もシステムIIの機能を生かしています。

4位はちょっと差が開いて究極タイガー。一連のタイガーヘリシリーズで、色ごとに区別したパワーアップに、敵の攻撃の多彩さ。中でも、ボスキャラとの対決はそれぞれに個性があり、攻撃もハンパじゃない。なのに、パワーアップはショットのみで、ただ撃つだけのシンプルさ！ これが票を集めたようです。


やはり熊手レーザー。痛さが身にしみる名無しの戦士。姿まで見えなかったりして。

5位はA−JAX。自機の攻撃がゼビウス・タイプの空地同時攻撃で、敵のボスの攻撃がプレイヤーに受けた理由でしょう。もっとも上位5機種はすべて敵ボスの攻撃が個性的なのは言うまでもありません。

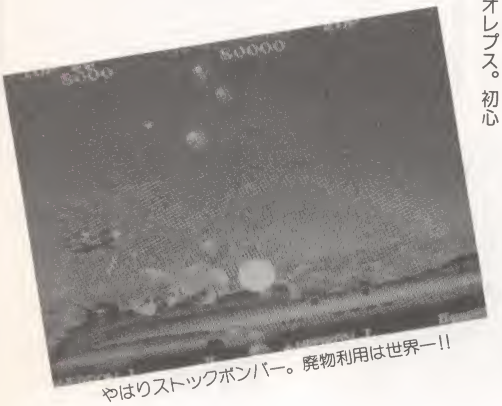
6位はギャラクシーフォースIIがランクイン。今までのシューティングと違って3DがメインのゲームUターン。他にこのタイプのゲームがランクインしていないせいか、3Dゲームファンの人の票が多いと思われます。

7位のスカイソルジャーもオーソドックスなシューティングゲーム。これも、敵のボスキャラとの対決が票を集めた理由でしょう。

8位はアサルト。操作系こそ違えど、やはりシューティングゲーム。リフトからジャンプして、グレネード弾で下の敵を倒せる爽快感がやはり理由の1つに上げられます。

9位はラビオレプス。初心者コースと上級者コースに分かれる難易度設定。接近してショットすると自機のウサギがパンチを出すという、今までに無い工夫をこらしたビデオシステムの意欲作でした。

同票数で同じく9位はソニックブーム。それなりの評価を得たというところです。



やはりストックボンバー。廃物利用は世界一!!

活かされた独自のアイディア

全体の講評としては、続編ものあり、新作ありとよりどりみどり。それぞれが独特なシューティングゲームです。

ロストワールドは操作系も含み、かなり新しいアイディアを盛り込んでいたし、オーダインのストックボンバーなどは敵の弾を吸い込んで自分のショットパワーに変えてしまうなど、アイディアはまだまだ無限。

今回は入っていませんが、イメージファイトなどもアイディアがかなりするどい所を突いています。来年もこの部門があれば、間違いなくランクインすることでしょう。

思いをこめた君の1票がこれだ!!

読者が選んだ 一番好きなゲームメーカー

昨年に続き、今年もゲーメスト大賞の一環として、好きなゲームメーカーを読者投票から集計しました。その結果を報告したいと思います。

グラフを見ながら進めましょう。

ナムコ1位に返り咲き

1位は見ての通りナムコ。2位以下に大きな差をつけてのメーカーベスト1となりました。

要因としては色々あると思いますが、一番大きかったのは、やはり良いゲームが多く出た、これにつきるでしょう。ベラボーマン、アサルト、メルヘンメイズ、オーダインと、ベストゲームの10位までに入るゲームを4つも出したのはナムコだけでした。

しかもアサルト以外は、キャラクターのイメージが強く残るゲームで、いかにもナムコキャラと感じるキャラクターをうまくプレイヤーに印象づけました。

2年前ほどではないにしろナムコゲーム、ナムコキャラが、直接プレイヤーにメーカを感じさせる様なものに戻って来ているということでしょうか。

また、他の要因として自社のロケーション（ナムコならキャロットなど）での自社の売り込み方がうまいというのもあると思います。

キャラクターグッズやポスターなどをプレイヤーに売っているのはナムコだけですし、店に入れば、ナムコの店だとすぐにわかる様な店作りがうまくされていますからね。

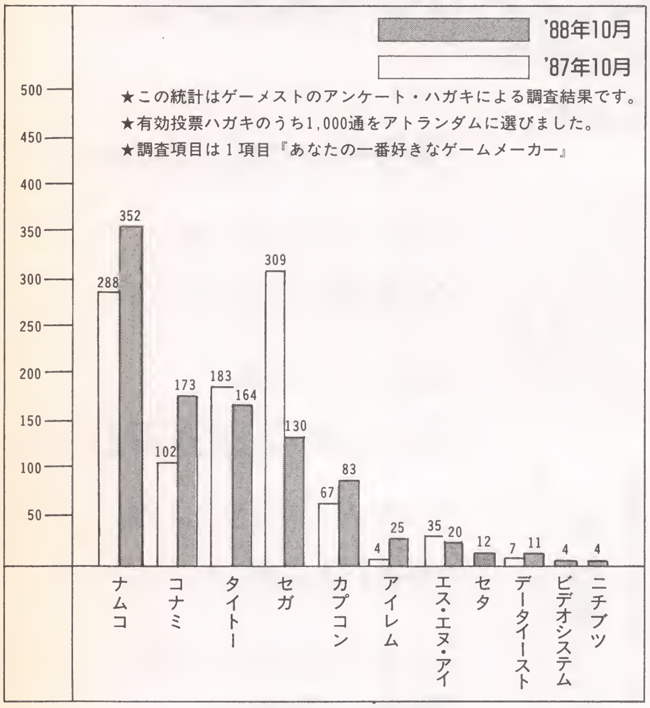
さらに、今年他のメーカーから出た良いゲームが、ナムコ系の店に早く入ったものが多かったのも、良い店だと思うのに一役かっていると考えられます。前年度は人気ゲームがナムコ系になかなか入らないということで（その影響もあり）セガに1位を譲ったことを覚えている人もいるでしょう。

このように、都市部ではあまり関係ない様に思われるこうした事も、地方へ行けばかなり影響してくるはずです。誰だって新しいゲーム、良いゲームは早くプレイしたいと思いますからね。

こうしたさまざまな要素が重なって、今年のベスト1メーカーはナムコとなったのでしょう。でも1位だからといってこのまま安心していいのかどうか…。2年前にくらべれば、まだまだ票の集まり方が少ないですし、熱狂的なファンというのも過去ほどはいません。

今後のゲーム作り、店の展開が大きなカギとなるでしょう。

一番好きなメーカー



メーカーとして底力 コナミ健闘2位

2位は、前年度の落ち込みから見事な復活をとげたコナミです。

これはもうグラIIの力と見て問題ないと思います。コナミは自社の直営店を持っていませんから、ゲームだけでメーカーそのものも判断されます。良いゲームを出せばプレイヤーに認められるということです。もっともこれは、直営店などがあるメーカーに比べると、逆に人気ゲームが出なかった時の落ち込みも大きくなる可能性が高いということでもあります。

また、優れたゲームを出しても、それまでの実績による知名度がある程度はないと、今ひとつ人気メーカーになれないという事もあります。これは昨年のアイレム（R－TYPEを出した）などがその例だと思います。

こういった所も考えて、今回コナミが2位というのはうなづけるものがありますね。

すでにグラIII制作の話もありますし、'89年も期待できそうです。

実力と人気の差 タイトーとセガ

タイトーは今回も3位。

昨年に比べてもあまり票数に変動がなく安定しています。

ゲームも3画面の2作目として、ニンジャウォーリアーズがかなりの人気を集めましたし、その他でも人気のある遊べるゲームが出ていました。

ただ、自社直営店が多数あるのに、どうもタイトーを感じさせる様なものが少ない。

もっとうまく店を展開すればもっとプレイヤーに人気が出るはずです。直営店の数ならナムコより多いはずですから、やり方一つでどうにでもなるのでは…。私のやや個人的な意見です。

CIを導入して店作りに意欲的なタイトーの今後に期待しましょう。

4位は昨年のベスト1から一気に落ちてしまったセガです。

理由は幾つかあると思いますが、一番大きな要因は体感ゲームの不振です。

不振と言っても、ゲーム内容や機械自体の質はむしろ上がっていると思います。では、なぜでしょう。

1つはプレイヤーの体感ゲームに対する飽き。これはもう避けられない事だと思います。筐体が画面に合わせて動くという事自体も現在では新鮮な要素とは言えず、新しい製品が出ても、アウトランやアフターバーナーの様なインパクトはもう感じられなくなって来ていると思います。

その他では、ゲームの内容が上がっているとは言っても、それは体感もの中心で、テーブルタイプのものはあまり力が入っているようには思えないのですが…。

とにかく、前年度はアウトラン、アフターバーナーなどの名機が活躍し、その結果として好きなゲームメーカーNO1に輝いたのに、残念です。

セガが今後どのようなゲーム作り（もちろんテーブルも含めて）をしていくか、期待感と共に見守っていきたいと思います。

着実にふえるファン カプコンとアイレム

5位以下をまとめていきます。

5位はカプコン。昨年末から今年初めにかけやや低迷していましたが、CPシステムのロストワールドで一気に回復しました。CPシステムをどんどん出せば、さらに上昇の可能性大です。

アイレムは6位ですが、ようやくR－タイプ以後名前が知られる様になったという所だと思います。今後も着実に伸びるでしょう。

7位SNK。集計の度に半分になってしまっています。ASO、アテナ以後これと言ったゲームが出ていないのも問題があるのでは…。

8位データイースト。SRDは今ひとつでしたが、それでも根強いデコファンはいますからね。ピンボールの影響も少しはあると思います。

9位セタ。ショウ子と芹沢姉妹の力です。ハマった人多かったですから…。

10位ニチブツ。シューティングもそれなりに出ていましたが、こちらも麻雀ゲームの力が強い様な気がします。

上位4社は順位が変わっただけですが、下の方になると消えて行くメーカーも多数あります。

今回ベスト10に入っても、ゲームが出なければ消えて行くメーカーもあるでしょうし、良いゲームが出れば、消えても復活出来るでしょう。

メーカーの命はゲーム、という事を忘れないでほしいと思います。

（C・C）

ゲーメスト編集部特別賞

VGM、グラフィックetc…ゲームを評価するのにも様々な要素がある。そこで、あえてここまでこだわってみた。

ビデオゲームを評価するにも、いろいろな要素が考えられます。全体的に眺めたら、おしくも大賞作におよばないかもしれないけれど、ある面を考えてみれば、大賞作に勝るとも劣らない…。そういったゲームは今年度もいくつか発売されています。

今回のゲーメスト大賞でもベストグラフィック賞、ベストVGM賞といった、ビデオゲームの魅力の一つであるAV面に関する部門賞が設定されていますが、その他にもさまざまな面からビデオゲームの魅力は評価されてもよいのではないでしょうか？ それも「何かにこだわった形」で。

そこで設けられたのが、この〝ゲーメスト編集部特別賞〟です。

この賞は、読者の皆さんの投票で決定された「ベストエンディング賞」と「ベストキャラクター賞」の他に、編集部の判断で「何らかの評価を与えないことには、あまりにもおしい」と思われるゲームに対して贈られるものです。(ですから、多少の独断も入ってきます。)

以下、早速入賞作を紹介していきましょう。

ベストエンディング賞
グラディウスII（コナミ）

ベストキャラクター賞
ベラボーマン（ナムコ）

スポーツゲーム賞
ワールドスタジアム（ナムコ）

フロンティアスピリッツ賞
サイバリオン（タイトー）

プレイヤーチャレンジ賞
最後の忍道（アイレム）

ピュアシューティング賞
究極タイガー（タイトー）

ベストエンディング

1	グラディウスII	162
2	ニンジャウォーリアーズ	151
3	ロストワールド	130
4	最後の忍道	83
5	ベラボーマン	67
6	レインボーアイランド	36
7	オーダイン	35
8	アサルト	21
9	サイバリオン	20
10	A−JAX	17
10	チェルノブ	17


グラIIのエンディング。

●ベストエンディング賞 グラディウスII（コナミ）

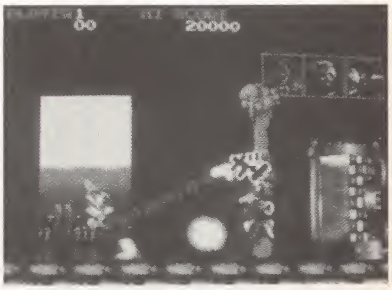
読者投票の結果を見ての通り、グラディウスIIが今年度のベストエンディング賞に選ばれました。結晶地帯でつぶされたり、高速迷路で迷ったり、クラブのフェイントに悩まされたり…苦労が多かっただけに、エンディングにたどりついた時の喜びはひとしお、といったところでしょう。脱出、そして帰還という画面展開に加えて、それをもりあげる音楽「Farewell」の郷愁を誘う響き…。「クリアした」という安堵感が見事に表現されているといえます。今だに「感動です。」という読者のお便りが後を断たないのも納得がいきます。

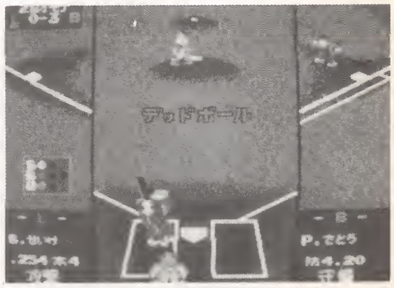
投票の結果、上位3機種はほとんど差がなく、集計が完全に終了するまで、どのゲームが1位になるのかわからなかったほど。その中でグラディウスIIが抜け出したのは、このゲーム自体の魅力が大きかったからなのでしょう。

●ベストキャラクター賞 ベラボーマン（ナムコ）

これも読者投票の結果、ベラボーマンが選ばれました。ゲーム自体の人気に加えて誰もが心にもっているヒーロー願望をかなえてくれた（それも、あまりにも親しみやすい形で）といったところが票をあつめた理由でしょう。

投票結果をみてもわかるように、ベスト3は全てナムコゲームのキャラクターで占められています。感情移入がしやすく、キャラクターの一挙一動に感動する…そんな不思議な魅力がナムコのキャラクターには隠されていると思います。詳しくは別項で。


楽しませてくれましたベラボーマン。


広い層にうけたワースタ。

決定!! '88ベストゲーム

●スポーツゲーム賞
ワールドスタジアム(ナムコ)

今年はソウルオリンピックが開催されました。スポーツ熱もピークに達し、各社が相次いでスポーツゲームを発売しました。そんな中でひときわめだっていたのが、ワールドスタジアムです。

ゲーメストのヒットゲームベスト10でも発売以来常に上位をキープし、高インカムをあげたことから、オペレーターの方々の支持が他を圧倒していました。

操作方法も比較的簡単(ファミリースタジアムと同じ)であり、マニアから一般プレイヤー、子供からサラリーマンまで幅広い層に支持されたことが長期にわたる人気の理由でしょう。

実在する野球選手達のデーターを使用していることから、毎年度新作が発売される可能性があり、今後もこのシリーズは大ヒットを続けていくと思われます。

●フロンティアスピリッツ賞
サイバリオン(タイトー)

今年度も数多くのビデオゲームが発売されましたが、その多くは「既成のワクにとらわれたような」ゲームであった気がします。特殊なゲーム内容、操作系はプレイヤーに敬遠されがち(暗にプレイヤーに対する批判も含む?)であり、メーカーおよび開発者もそのようなゲームは避けてきているとも思われます。

そんな中で、トラックボールで操作、プレイするたびにVGM、背景、ストーリーが変わるなどなど、様々な試みをしたゲームがありました。そう、サイバリオンです。

新しいことに挑戦する、という開発スタッフの意気ごみがこのゲームからは感じとられ、ビデオゲームの可能性は無限である、ということを改めて知らせてくれました。そういった意味で、開発スタッフの努力は「フロンティアスピリッツ」と呼ぶにふさわしいと言えるでしょう。

●プレイヤーチャレンジ賞
最後の忍道(アイレム)

難易度の高いゲームは、概してマニアうけに終わってしまい、大ヒットには届かない…というのがよくあるパターンです。最後の忍道も、全体を通して見れば、とても難易度の高いゲームです。ノーマルランクで全面クリアするのは至難の技とも言われました。しかし、最初の1～2面はわりと難易度も低めにしてあるため、そのグラフィック、ゲーム性の高さに魅力を感じ、数多くのプレイヤーがひきつけられました。

数多くのプレイヤーがチャレンジした、やりがいのあるゲーム…それがこの最後の忍道である、といえます。

また、このゲームは「開発者からプレイヤーへの挑戦状」ともうけとることができ、そういった意味もこめて「プレイヤーチャレンジ賞」としました。

忍者ものゲームも数多く出ましたが、最後の忍道を越えるものは、今後たやすくは出ないでしょう。

●ピュアシューティング賞
究極タイガー(タイトー)

昨今のシューティングゲームは、ごちゃごちゃしたパワーアップものが多いのですが、その中で、一連の「タイガーシリーズ」と言われるゲームは、単純明快なルールが広いプレイヤー層に人気を得ています。

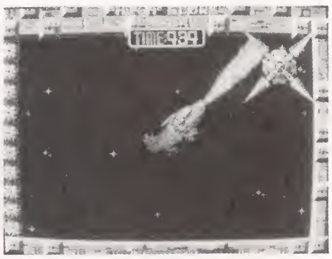
グラフィック、サウンドなどを全く無くして、キャラクターも○や×の記号のみで表現されるとしたら…。それでもこの究極タイガーのおもしろさは表現できたことでしょう。それこそ"純粋な"ゲームと言えます。

「ひたすら撃つ」というシューティングゲームのおもしろさ、原点を徹底的に追求した「純粋なシューティングゲーム」それが究極タイガーです。

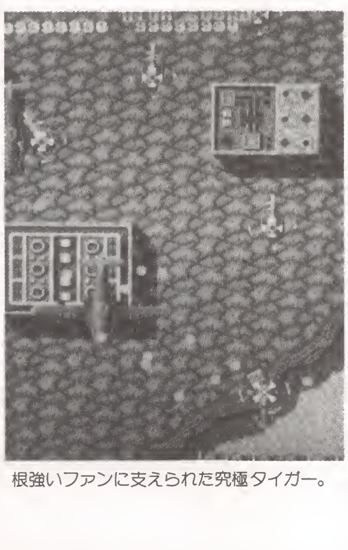
今だに数多くのプレイヤーをひきつけてはなさない、そんな究極タイガーは「ピュアシューティング賞」たりうる素晴らしいゲームといえるでしょう。

以上が編集部が選んだ「ゲーメスト編集部特別賞」です。皆さんはどう感じたでしょうか?

(御旅屋)


意欲作サイバリオン。


挑戦意欲をかりたてた最後の忍道。


根強いファンに支えられた究極タイガー。

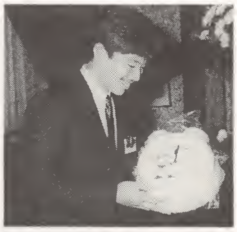


みんな揃って記念撮影。

読者の皆さんへ ありがとう
受賞者より愛をこめて

構成：栗原桃郎


読者の皆さん。誌上初公開!?


賞品は特大目覚し時計。


ビンゴ大会です。



爆田博士じゃ！シャクだがベラボーマン代理受けとれ。

○ゲーメスト大賞
○ベストシューティングゲーム賞
○ベストエンディング賞
グラディウスII（コナミ）

コナミは第1回のゲーメスト大賞で何も賞をいただけずに、大変くやしい思いをしました。それで、開発の方で奮起しまして、今年こそ何か賞がいただけるかなーと思っていましたらなんと大賞をいただいてしまい、まさかというか、言葉に表せない喜びで一杯です。来年もまた、グラIIIで狙ってまいります。

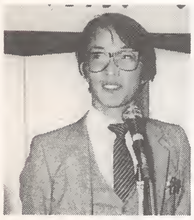


大賞おめでとう。

○特別賞
アフターバーナー（セガ）

実は、アフターバーナーというのは「天空の城ラピュタ」という映画があって、それの雰囲気をめざして作っていたんですが、途中で「TOP GUN」を見てしまい、スタッフ全員で「これしかない！」というわけで…。（笑）

今回の受賞については、本当にうれしいです。反面、アフターバーナーを越えていくようなゲームを今後も作っていこうと思っています。


セガのさだまさしっていわれてます。

○特別賞
○ベストグラフィック賞
ロストワールド（カプコン）

去年はカプコンは大して賞をいただけなかったので、けっこうこの賞を意識してつくったので、うれしいですね。チームの皆も喜んでると思います。


来年はバリバリ出します。

僕はデザインの方から来たのでついグラフィックに力を入れてしまって、皆からグラフィックだけ良くてもしょーがねーとかいわれても頑張ったので非常にうれしいです。

○ベストキャラクターゲーム賞
○ベストキャラクター賞
ベラボーマン（ナムコ）

ファンの方達の大変思いのこもった賞をいただき、本当にありがとうございます。開発の中潟もぜひ来たいといっていましたが多忙の為参加できず、まことに残念です。この会場の熱気を帰って伝えてやりたいと思います。

○ベストVGM賞
ニンジャウォーリアーズ（タイトー）

どうもありがとうございます。あの作品は非常に気合をいれて作ったもので、正直言って「やったぜこのやろー！」という感じです。また、ズンタタの技術力がみとめられたという事でもあり、来年、さ来年とZUNTATAは成熟の時となりますので、どうかよろしくお願いします。


もし受賞できなかつたらどうしょうと…。

○ベストスポーツゲーム賞
ワールドスタジアム（ナムコ）

ワースタは本当に広い客層、年配の方から子供さん、そして女性にも長い間楽しんでいただける、インカムのあがる機種として人気がありました。ナムコとしては、今後もこのような皆さんに親しまれるゲームを作りたいと思いますので、どうかよろしくお願いします。

○ピュア・シューテング賞
究極タイガー（タイトー）

タイガーヘリから3年半、シューティングゲームにこだわりつづけて、今回とうとう賞を、しかもピュア・シューテング賞等という賞をいただき、大変うれしく思います。

正直な所、本当の戦争はキライで、戦争はゲームの中だけで充分だと思います。これからも、100円で買える小さな夢を作りつづけていきたいと思います。


この道3年半。

○プレイヤーチャレンジ賞
最後の忍道（アイレム）

最後の忍道は、完全に純白本調の忍者物をという事で作られているのですが、難易度が高いと皆さんに言われて、大変気にしていたんです。それが逆にプレイヤーのやる気をかきたて、このような賞をいただけるとはうれしい限りです。来年、さ来年もまた、賞をいただけるようなゲームを作っていきたいと思います。


イメージファイトもヨロシク。

○フロンティアスピリッツ賞
サイバリオン（タイトー）

このゲームは高解像モニターにトラックボール、104通りのエンディングと何だかよくわからないゲームですが、フロンティアスピリッツ賞という何だかよくわからない賞をいただきました。少なくとも、プレイヤーの方々に熱くなってもらおうと作ったつもりです。どうか、これからもよろしくお願いします。


火力最大出力だ!!

年間ヒットゲームはこれだ!! 1位はアフターバーナー

ゲームセンターが選んだ年間ヒットゲームベスト100

ここ1年間のヒットゲームベストテンを12カ月分合計して、どのゲームが上位に来るかランキングしてみました。これがその表です。

超ロングセラーアフターバーナー

全体を通して見ると、当然のことながら息の長いゲームが上位に来ています。特に大型筐体ゲームは店に長くおいてあることが多いということもあって、かなり多くの機種が高い順位を占めました。アフターバーナー等はその典型です。

このような傾向を反映して、年間ベストワンになったのはアフターバーナーでした。アフターバーナーはほぼ半年の間ベストワンを守るなどセガの体感シリーズの頂点に立ったという感じです。アフターバーナーは名作だっただけにこれ以降の体感ゲームはよほど良いできでないと目を引かなくなってしまうでしょう。

この不動の3割バッターだ

2位のワールドスタジアムは、ファミコンのファミリースタジアムの人気を受けてヒットしました。誰にでもとっつき易いというのが強さの秘密だったと思います。他のテーブルゲームをやらないような人でもワールドスタジアムはプレイしていました。

グラディウスIIはシューティングゲームではトップに来ました。ゲーメストの読者の感覚では今年一番人気のあったゲームということになるでしょう。難しいゲームにしては意外に人気も長持ちしました。

4位のアウトランは驚異的なロングヒットの機種です。いまだにこれを越えたと言い切れるドライブゲームはないですね。いつ出るでしょうか。その間、アウトランのヒットはまだまだ続きそうです。

ファイナルラップも今年の大ヒット作。通信機能というアイデアとF-1ブームにのってヒットしました。このゲームもゲームセンターに新たな客層を引きつけたゲームだったと思います。

R-TYPEには豊富なアイデア、魅力的なキャラクターに加え、PCエンジンで発売されたことも手伝ってまだゲームセンターに健在です。他のゲームにも言えることですが、このゲームも今出ても充分ヒットするゲームだと思います。このように時代を先取りするゲームがロングヒットするわけですね。

7位以下、スーパーハングオン、ストリートファイター、究極タイガーのようにロングヒットした機種、が続いています。

また、一部には熱烈なファンがいるにもかかわらず、今ひとつだった機種もあります。ニンジャウォーリアーズも年間のゲーメスト大賞の順位からすると、19位は寂しい感じがします。地獄めぐりの35位、ジェミニウイングの53位、虎への道の58位、SRDの61位、スーパーコントラの80位、ぶたさんの94位はいいものを持っているだけに残念な結果です。

意外な機種は

意外に上位に来たのがパックマニアの14位、ギャラガ'88の28位などのナムコゲームです。また、オールドゲームでは75位にドルアーガの塔、92位にファンタジーゾーン、97位にグラディウスが入っています。

年間を通して全体的に見ると、やはり筐体ゲームとシューティングが強かった1年でした。ただ、今後は筐体ゲームも見慣れてきた所でどれだけ通用するでしょうか。来年を見通すのは実に難しいですね。

(ぜんじ)

年間ヒットゲームベスト100

――1988年1月号〜1989年1月号――〈調査期間―'87年10月〜'88年10月〉

順位	ゲーム名	得点	メーカー名	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	アフターバーナー	3503	セガ	51	1943	255	カプコン
2	ワールドスタジアム	3135	ナムコ	52	中華大仙	253	タイトー
3	グラディウスII	2711	コナミ	53	ジェミニウイング	243	テクモ
4	アウトラン	2040	セガ	54	ドラゴンニンジャ	242	データイースト
5	ファイナルラップ	1821	ナムコ	55	ワードナの森	238	タイトー
6	R-TYPE	1560	アイレム	56	テラフォース	232	ニチブツ
7	スーパーハングオン	1348	セガ	57	フルスロットル	220	タイトー
8	ストリートファイター	1080	カプコン	58	虎への道	216	カプコン
9	究極タイガー	1044	タイトー	59	迷宮島	216	アイレム
10	レインボーアイランド	972	タイトー	60	ソニックブーム	212	セガ
11	アサルト	969	ナムコ	61	SRD	211	データイースト
12	ベラボーマン	912	ナムコ	62	アサルトプラス	211	ナムコ
13	ロストワールド	864	カプコン	63	F-1ドリーム	208	カプコン
14	パックマニア	837	ナムコ	63	スカイソルジャー	208	SNK
15	Mr. HELIの大冒険	759	アイレム	63	スクランブルスピリッツ	208	セガ
16	オペレーションウルフ	704	タイトー	66	ブラックドラゴン	204	カプコン
17	上海	643	サン電子	67	ウェック・ル・マン24	197	コナミ
18	熱血高校ドッジボール部	647	テクノスジャパン	68	サンダークロス	194	コナミ
19	ニンジャウォーリアーズ	639	タイトー	69	特殊部隊UAG	185	タイトー
20	ヘビーウエイトチャンプ	619	セガ	70	パッシングショット	183	セガ
21	ギャラクシーフォース	588	セガ	70	功里金団	183	タイトー
22	オーダイン	587	ナムコ	72	ワールドカップ	178	テーカン(テクモ)
23	コンチネンタルサーカス	554	タイトー	73	チェイスH.Q.	171	タイトー
24	スーパーリーグ	552	セガ	74	ファミリースタジアム	169	ナムコ
24	A-JAX	552	コナミ	75	ドルアーガの塔	153	ナムコ
26	パワードリフト	546	セガ	76	爆突機銃艇	139	ナムコ
27	ドラゴンスピリット	526	ナムコ	77	チェルノブ	138	データイースト
28	ギャラガ'88	510	ナムコ	78	メタルホーク	133	ナムコ
29	サンダーブレード	493	セガ	79	コブラコマンド	132	データイースト
30	ラビオレプス	475	ビデオシステム	80	ニュージーランドストーリー	130	タイトー
31	メルヘンメイズ	464	ナムコ	80	ザ・ハスラー	130	コナミ
32	ダライアス	461	タイトー	80	スーパーコントラ	130	コナミ
33	バトルフィールド	434	SNK	83	ビーチバレー	119	テクノスジャパン
34	忍	424	セガ	83	スペースハリアー	119	セガ
35	地獄めぐり	417	タイトー	85	ツインイーグル	115	タイトー
36	ダブルドラゴン	400	テクノスジャパン	86	Dr. トッペル探検隊	113	タイトー
37	ホットロッド	398	セガ	86	サラマンダ	113	コナミ
38	モンスターランド	391	セガ	88	ゲバラ	112	SNK
39	シルクワーム	363	テクモ	89	ゴールドメダリスト	109	SNK
40	西遊降魔録	360	テクノスジャパン	90	サイバリオン	107	タイトー
41	最後の忍道	342	アイレム	91	ザ・ディープ	104	ウッドプレイス
42	エースアタッカー	341	セガ	92	ファンタジーゾーン	95	セガ
43	P-47	320	ジャレコ	93	ワールドコート	94	ナムコ
44	リングの王者	297	コナミ	94	ぶたさん	91	ジャレコ
45	スタジアムヒーロー	292	データイースト	95	ヘビーバレル	86	データイースト
46	ワンダープラネット	287	データイースト	96	ファミリーテニス	82	ナムコ
47	獣王記	284	セガ	97	グラディウス	79	コナミ
48	火激	274	タイトー	97	餓流禍	79	コナミ
49	タツジン	267	タイトー	99	バドルマニア	77	SNK
50	ビジランテ	258	アイレム	100	エキサイトリーグ	76	セガ

[注1]表の見方…本誌「ヒットゲームBEST10」欄において、毎月全国の約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートいただいております。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として計算。本表はその12カ月分('87年10月〜'88年10月)の合計です。年間を通じてどのゲームがヒットしたか、高インカムをあげたかが推し計れると思います。なお、この表では麻雀ゲームとピンボールは集計されておりません。

[注2]途中、募集手続きの不手際で1ヵ月分の集計が抜けたため、'87年10月より'88年10月の計12カ月を集計しました。

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

最近ネタ切れの恐怖におののきつつ原稿を書いています。
なーんて訳であなたのハガキが頼りです。
バンバン送ってね。

びっくらめーしょん 119

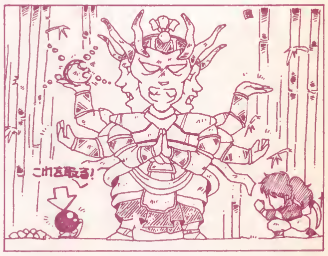
●珍現象
最後の忍道(アイレム)で、4面の親玉(呪縛石)の上に乗っただけで死んでしまうことがある。
また、この逆で、天井に押しつぶされそうになった時にジャンプボタンを押せば死なないことがある。

びっくらめーしょん 120

●㊙技
アサルト(ナムコ・プラスも含む)で、タイムオーバーの時に自機が弾を出していれば、自機の出せる弾数が増える。(通常は3発。)なお、死んだり、面クリアしたりすると効果は無くなる。また、これらのことをしなければ、再びタイムオーバーの時に前記のことをすればもっと弾数が増える。

びっくらめーしょん 121

●大道芸!?
最後の忍道(アイレム)で、1面の最後に出現する全滅のアイテムを持った黄忍者を、親玉(阿修羅千像)のフィールドの所まで誘導してアイテムを出現させる。そして、親玉が出現して、当たり判定ができたら(完全に出現して5秒ほど待てばよい)全滅のアイテムを取ると、親玉は死んでくれる。
これは、ランクイージーのパワーアップX1・オプションX1にて確認。ランクノーマルでも、装備無しなら可能かも…。



びっくらめーしょん 122

●大道芸
功里金団(タイトー)で、グーチョキ波を出す時、攻撃ボタンを押したままでジャンプボタンを押す。すると、ジャンプする時にグーチョキ波が出る。
そして、着地する瞬間(タイミング命)に攻撃ボタンをはなすと、グーチョキ波がもう一度出る。しかし、タイミングが激難しい。
(東京都・小谷野正史君)

びっくらめーしょん 123

●一発技
TATSUJIN(タイトー)で、中ボスや大ボスが出現している時、パワーショット(3WAY・9WAY・15WAY)からサンダーレーザーに武器を変えると、中ボスなどがあっという間に倒せる。この逆で、サンダーレーザーからパワーショットに変えると、やたらと敵が固くなってしまう。
これは、中ボスなどが出現する時に武器に応じた耐久力が設定されることと思われる。ちなみに、この技はスラップファイト(タイトー)でも使用可能である。
なお、中ボスなどで何匹も出てくるものは、武器を変えたあとに出現してしまうと効果はない。

びっくらめーしょん 124

●BUG
西遊降魔録(テクノスジャパン)で、最終面のボスで、残機(動物だけど…)がある時、タイムが残り1秒くらいの時に緑のプラナリアに当たる。
うまくいけば、画面中央にTIME OVERの赤い文字が出たままになり、タイムの表示は00で動かなくなってしまい、その状態でボスと戦う事になる。
(千葉県・CGC・GACHAPIN)
㊞今度はクリアして下さい。

びっくらめーしょん 125

●ウケ狙い
ロストワールド(カプコン)で、天帝が死ぬ瞬間にメガ・クラッシュを使うと、天帝が爆発しないで死んでしまう。
爆発しない天帝は情ないので、やらない方がいいでしょう。
(山形県・石崎聡君)

びっくらめーしょん 126

●隠しメッセージ



(沖縄県・F・P1君)
㊞このネームは、某氏の奥様の名前だそうです。また他のネームでもできるとのこと。

急告！

全ゲーメスト読者へ

求む！グラⅢ開発オブザーバー

コナミは「グラディウスIIIプロジェクトチーム」を結成。
本年の発売に向けて、大きく動きだしている。
「いいゲームしか作りたくない」という
開発者の想いを、〝ゲーメスト〟にぶつけた。

◆

先月号からのアイデア募集は、
〝ゲーメスト〟読者に的をしぼった。
誰よりもゲームを愛し、ゲームを熟知している、
質の高い読者だと考えたからだ。
早速、「GIIIプロジェクトチーム」宛に
様々な作品が届いている。
いま、コナミでは、君の才能をもとめている。
君たちのアイデア、頭脳、経験、技術を投入してほしい
「グラディウスIIIプロジェクトチーム」の
ブレーンとして参加してほしいのだ。
斬新で独創的なアイデアをだしてくれた方には、
他では絶対手に入らない商品をプレゼント！
君の開発者へのスタートになるかもしれない。
君ならできる、出してみなきゃ始まらない。



いま飛び立つグラIIIの世界へ…。

開発者からのメッセージ～

早速、作品を送ってくれた方ありがとう！
別に一人1点というきまりはないから、何点でも送って下さい。
奇想天外な君のアイデアを「グラディウスIII」にぜひ活かしたい！
コナミ開発ビルに優秀者を招待し、ぼくたちを交えての受賞パーティーを企画中！

◆募集要項◆

【期間】
昭和63年12月1日から昭和64年1月31日まで

【締切】
昭和64年1月31日消印有効

【発表】
昭和64年6月末発売8月号のゲーメスト誌上

【実施要項】
募集は部門別募集形式をとり、各部門の優秀作品を厳正な審査により選出し、表彰いたします。優秀賞に豪華商品を進呈。

【募集部門】
①アイデア部門
(例)・背景、仕掛けについて
　炎の背景、氷の結晶の背景など
・ボス敵について
　ゴーレム、ドラゴン等
・プレイヤーのパワーアップについて
・その他
※必ずイメージラフスケッチを添付のこと。

②イメージイラスト部門
(例)・背景について
・ボス敵について
・その他の敵について
・その他

【募集要領】
A4サイズのレポート用紙またはデザイン用紙を使用のこと。必ず封書にてお願いします。特にイラストなど送付の場合折れないようにご注意下さい。

応募作品にアイデア部門、イメージイラスト部門の別、住所、氏名、年齢、性別、職業を明記して下さい。(明瞭正確に)

【賞品】
●最優秀賞
・グラディウスII・オリジナル基板
アイデア部門、イメージイラスト部門……各1名

●準優秀賞
・沙羅曼蛇・オリジナル基板
アイデア部門、イメージイラスト部門……各1名
※タイトル画面にあなたの名前を書き込みます。なおこの基板は業務用にはご使用できません。

●入賞
・グラディウススタッフTシャツ……………50名

●参加賞
・グラディウスオリジナルテレフォンカード…100名
(参加者の中から抽選)

【あて先】
〒101　東京都千代田区神田神保町3－25
コナミ株式会社　GIIIプロジェクトチーム宛

【ご注意】
・募集作品は返却しません。
・応募した作品に関する映画化権その他の翻案権を含むすべての著作権はコナミ工業株式会社に属するものとします。作品の応募行為をもって応募者が上記著作権をコナミ工業株式会社に無償にて譲渡したものとさせていただきます。

主催…コナミ株式会社
協賛…「月刊ゲーメスト」

ゲームビデオ観てますかー

舞台裏からの本音ばかり。ビシッ!!


いろいろ苦労はありますよ、でも楽しい、と鈴木さん。

ポニーキャニオン映像部
鈴木高文さん
インタビュアー：Joe山田

プロフィール　鈴木高文さん

昭和29年生まれ。東京杉並区出身。趣味は映画やTVを観ること。若い頃は映画にどっぷりと漬かっていました。現在レーザーディスク100枚ほど持っています。特に、スターウオーズが大好き。パソコンは最近マッキントッシュで遊んでいます。

次は何が出るのかと心待ちにしている人も多いはず
サイトロンレーベルのビデオが好調だ
表舞台にはでないけれど舞台裏で知恵をしぼり
サイトロン・ビデオを生み出している
映像部の鈴木さんに突撃!!

波らんあり！サイトロンの鈴木です

——今までに、色々なモノを手がけていらっしゃると思うのですが、その中で一番苦労した、という様な作品を挙げてください。

鈴木…苦労といえば全てそれなりに苦労していますが、いろいろな面からみて、やはり『アウトラン』ではないかと思いますね。収録から始まって、ずっと苦労したようですよ。なにか他人事みたいなこと言いますが…。

——アウトランですか。確か、うちの編集部のYOU・Aくんが行ったんですよね。

鈴木…はい。当日は、彼を含めて3人で（プレイをやりに）来てくれたんです。

そこまでは良かったんです。

——と、言いますと？

鈴木…えぇ、プレイをしてくれた彼がですね…何と言いますか、つまり、セガさんと意見が合わなかったんですよ。

何故かと言いますと、プレイをしてくれた彼が、あまりにもパーフェクトなプレイ（注・ドライブゲームではタイムのかからないプレイが上手いプレイと言われるのは御承知のとうり）をしてくれたからなんです。

さらに詳しく言いますとですね「ギアガチャ」を駆使することによって、より短いタイムで、文字どおりハーフェクトなプレイをやろうとしていたのですが、セガさんとしては走る以外の名場面、魅力的なシーンの数々もビデオに収めたい、と。

結局、そこらへんの所から、収録が延びてしまい時間がかかってしまった訳です。

——なーる程。YOU・A君は名人肌で、ねばりますからね(笑)。確かに、パーフェクトなプレイでは見ることのできないシーンというのも沢山ありますからね。セガさんの気持ち、よく分かります。

他に、苦労なされた作品というのはありますか。

鈴木…あとは、『ギャラクシーフォース』ですね。

——あのビデオは、映像や構成といった面では、特に構成は今迄と一線を画していて、編集部では好評だったのですが、どの様な点で苦労があったのですか。

鈴木…具体的に言ってしまいますと、営業戦略の1つとして、ゲーム自体とビデオがほぼ同時発売だったんです。セガさんとサイトロンの小尾さんの大胆なアイデアだったんですが…。

発売日がせまっても肝心のソフトが上がってこなかったんです。アセリますよ。ビデオの撮影のリミットはどんどんせまってきますし…。ビデオの説明書やなんかもヒーヒー言って完成させました。心臓にはよくなかったですね(笑)。

とにかく、ギャラクシーフォースが発売されてから5日後の撮影でしたから、もう大変な騒ぎでしたよ。当然、この5日の間ずーっとゲームセンターでプレイしているなんて事にはいきませんから、収録の当日になってプレイして、まぁあの程度であると。でも、充分に合格だと思うのですが。

——えぇ、充分に合格だと思いますヨ、私も。確か、プレイヤーはセガの開発の方でしたね。プレイも映像も構成も良く出来ているなぁと思っています。このビデオを見て、「あぁ、ギャラクシーフォースって、こんなゲームだったのかぁ」とも思いましたから。

その上、こんな裏話があったとなると、よくやったなぁという感さえありますから。

では、営業という言葉が出た所で、今までに一番売れた作品となりますと何になるのでしょうか。

鈴木…やはり『アフターバーナー』ですね。時期や新鮮さが全てぴったりでしたから。アンケートハガキでも、良い、といった感じのが届きます。まぁ、万華鏡はおいといてですね(笑)。賛否両論の反響がありまして…。

もう、ゲームのビデオというのは毎月の様に出している訳ですから、お客様の目もきびしくなっています。そんな中で、アフターバーナーは抜けていたということです。

——もう1つ、ゲーム雑誌やプレイヤーとして考えたいのは、ゲーム自体の強さではないでしょうか。

鈴木…私もそう思います。アフターバーナーは、今でも現役ですから。発売後2年になろうとしているのに、アフターバーナーは残っている。そういうゲームセンターをよく見かけます。

結局の所ですね、ゲームのビデオというのは、誤解をおそれずに言えば、ゲームにおんぶにだっこだと思うんです。ゲームがあって、

そのビデオが出る。ゲームが売れればビデオも売れる。
そう、こーゆービデオを出したいと言っても、それだけでは通じないですよ。その前提として、商売として成り立っていないとダメなんです。やはり商売なんですよ。

麻雀のビデオは出ませんか!?

——経営ですか。そうなると、やはり売れるビデオゲームですね。麻雀では?

鈴木…麻雀ですか。
もともと、私もゲームは好きな方なんですが、最近は忙しくてゲームをしていないんです。いつもスタッフに教えてもらってね。PⅡやPⅢでもやりに行こうとは言っているんですけど。

——えっ!? PⅡとか、やるんですか!?ということは、麻雀のビデオ化なんかも考えているんですか?

鈴木…まぁ、やりたいな、と。ただ、どの様にして作ればいいのでしょうかね。女の子ばかりだと、ゲームのビデオじゃありませんからね(笑)。

——でも、サイトロンは新しいから、そーゆー色っぽい（はしたない?）イメージが付くと…。

鈴木…そうですねー。サイトロンがスタートしたばかりで、いきなりでは…ちょっとね。売れるんでしょうけど(笑)。

——まぁ、そーゆーのは後で発売するとしても、裏でこっそり作って流してもらうとか…。

鈴木…いや、そんなに簡単にビデオにするということはできないんですよ。
色々な機材とかがありまして、それらを全て揃えるだけでも、馬鹿にならない金額になってしまうんです。だから、そうおいそれと作る訳にはいかないんですよ。
それに、仮に機材が揃ったとしてもですね、ゲームの画面が映像になるかならないか、映るか映らないか、という事が問題になってくるんです。これは全てのゲームに共通していますから、発売するビデオについても、売れるか売れないかというのは、ある程度後になってからでないと分からないんです。

——ファミコンを、家庭用のビデオで撮るのとは違うということですね。

鈴木…そうですね。具体的には信号が違うんです。
ちょっと突っ込んで話をしますと、基板から出力されてくる映像信号と規格のシビアな1インチビデオのNTSC信号との関係が問題になってくるんです。このビデオゲームの信号を、ビデオのNTSC信号に変換して映像化する訳ですが、ビデオの信号とNTSC信号が違っていまして、これの同期をとるんです。この同期をとる変換器、コンバーターみたいのは、現在あるにはあるんですが、ある度の許容範囲が決まっているんです。しかし、その許容範囲を超えてしまって、映像化できない、ということがよくあるんです。例えば『○○タイガー』とかですね。

——もう完全にハードウェアの世界ですね。そうなると、メーカーサイドで対処するのがベストになると思うんですが、どうでしょうか。

鈴木…まぁ、その基板の仕様書みたいなのが私たちに預けられて、さらに欲しい情報が手に入れられればベストとは思いますが…。これはメーカーさんとビデオ制作者の間の交流・信頼が深まれば解決することですね。その意味で、今までにビデオ化したことのあるメーカーさんとか、システムとかだと安心してできますね。
最近は、メーカーさん、特に基板設計のチームの方である程度ですが、ビデオを意識して設計されている所もあり、だいぶ楽になってきました。

——なる程。では、その様なことで、メーカーさんに対して一番望むことというのは。

鈴木…いや、こっちで対応していくしかないでしょう。私は、技術屋さんではありませんから、どーこーしてくださいとは言えませんから。
そんなに大きな事は言えません。ぶらさがって商売していますからね(笑)。


なんといってもゲームの強さが第一。

最近のゲームはここがおかしい!?

鈴木さんは、ゲームに関してかなり詳しく、そのお人柄と相まって、楽しいインタビューとなりました。
また、非常に冷静な眼力を持っておられて、談笑の合い間に鋭い意見がポンポン出てきました。ざっくばらんにいっちゃいましょうか!?

——最近のゲームって、面白いものが少なくなったと思いませんか?

鈴木…そうですか? 面白くないゲームもあるということではないですか。

——けっこう多い!? 何故だと思いますか。

鈴木…色々な要素があると思いますが、つき詰めるとゲーム業界の急激な成長にそのナゾがあると…。

——メーカーやオペレーター等ということですか。

鈴木…そうですね。メーカーは、やはり急成長の会社が多いんですよね。10年とか数年とかの短期間に全てを自分でやって、現在を築いた。これはすばらしいことです。そして自信を持つというのは良い事なんです。だが現在のこの業界は、既にその様な時期を過ぎているんです。

——ちょっと理解しにくいんですが…。具体的にお願いします。

鈴木…例えば、AMショーですね。
あの様な一般対象の〝ショー〟のデコレーションなどはプロに任せるべきなんです。自分の会社にそれだけの力があればよいのですが、見た限りではそうとは思えない部分もあるんですよ。
前回のショー(88年AMショー)でショーのブースたり得たのは…うーん、数は少ない。

——そういえば、鈴木さんは前にオモチャのメーカーにいて、華やかなオモチャショーと比べられるからではありませんか。

鈴木…そうかも知れませんね。この様な、又とない自社製品の宣伝の場、販売の場であることは間違いないのですからフルに活かさないとおかしいと思います。そう、宣伝にもっと真剣に力を入れるべきだと感じました。
自社製品、ひいては会社のイメージ、これらをどんなに大切にしても大切にし過ぎることはないはずです。宣伝・PRにプロのノウハウ、技術を大胆に取り入れてほしいですね。
また、その自社製品（ゲーム）についていうと、一般的に言ってゲームが難しいんですよね。

——さっきのビデオがらみの話ですか。

鈴木…ええ、他の面から見るということですね。
プレス（ゲームマニア多数による）が絶賛する様なゲームばかり作ると、どの様なゲームが出来るかは火を見るよりも明らかです。先細りになりかねない。また、企画とプログラムが嚙み合っていないですね。プログラムが凄すぎていても、企画がついてきていないんです。対策の1つとして、新しい血液の注入も必要だと思います。

——なーる程。率直な意見はニガイけれど良薬として受け入れれば…。
本日は、お忙しいところありがとうございました。


勉強になりました、と、神妙なJoe山田。

出張所 ○この前ゲーセンの入口のドア押して入って、閉まらへんなあと思ったら後ろで犬はさまってた。(和歌山市・門 宜伸君)

ゲーム懸賞論文　私の主張

ゲーメスト／コインジャーナル共催

思い入れ過剰なゲーマーの寝物語にしばらくのお付き合いを…

2席

ゲームフリークはグラIIと戯れる

東京都　井之上正浩（20歳・学生）

「雪片曲線論」という本の第II章のゼビウスに関する文章を読んだ。そこにはゼビウスの物語生成力、神話生成力のゆったりとつきあげてくる力、さらに放置されたバグによるいくつものブラックホールへの入口との戯れなど魅惑的な事柄が楽しそうに語られていた。私はゼビウス世代ではないのでこの話に「ああそうそう」とか同時代的な反応はできなかった。しかし基本的に今でも面白さの根幹は変わってないと思ったので、グラディウスIIを例にとって私なりにこのゲームの面白い所をゲームフリーク的に考えてみた。

まずは一面から。始めの緑色の丸い編隊のトリッキーでイヤ味な動きには案外翻弄されたものだった。ここでプレーヤーは元祖グラディウスとの違いを認識し、新たなる戦いに対し胸をときめかせる。スタート直前、セレクト画面の華麗なる予兆を感じさせるような音楽もグラIIの優雅さを感じさせた。前衛が終わると一時敵の攻撃が止む。もう一度ここで腕まくりをしたり、どこかを掻いたりして次なる敵に備える。この「間」がいい。私もこの間に見る必要ない時計を見たりしている。

そして恒星群へ突入すると、音楽もやはりそれらしく雄大になる。ここでは上下左右どこへ行っても同じ星だし竜も全く同じ顔形、同じ性格であるので、宇宙の無表情な広がりを感じることができる。この雄大な面も2周目以降は修羅場と化すという点も忘れてはならない。グラディウスにおいて2周目以降の存在は最も重要な点の一つだ。さて、この面の後半はさして問題はないと言えるだろう。鳥の光の矢の扇状放射の無暴さはよいが。

第二面に入ると一面とは違い窮屈な面だ。こせこせと道をきりひらかねばならないし、後半の卵から出る無数のエイリアン、最後のブツブツ＋突如放出される玉など早くも無茶な攻撃が行く手を阻む。2面でこれじゃこの先は……と始めのうちは不気味な音楽の中で考えを巡らせたものだった。だんだん奥へと入って行くという感覚もよかった。最後の大きな目玉の爆発音がバンッという音なのはどういう事なのだろう。まるでフトンを叩く音みたいな音でちっとも合ってないのだが、サッパリしていて好きだ。

そして三面でついにグラディウスらしいキバをむきだしてくる。破壊不可能の氷塊がせまってくる所には今だに泣かされている。よくゲーム機を蹴っ飛ばす人がいるが、私も特に2周目以降のここでやられるとイスか何かを画面にほうりこんでやりたい気持ちになる。

あの理不尽さも絶望も実はグラディウスIIを盛り上げる要素なのだ。パワーだけではかなわない絶対者の存在を暗示している。まるでゲーム機が「貴様などお呼びではない」と言ってるようだ。さらに次の氷塊のラッシュは恐怖に満ちた無機物世界だ。ものすごい非人道的な攻撃なので、ここでやられると気が萎えて、しばし茫然としてしまう。多くの人がここが原因でグラIIをあきらめたか嫌いになったに違いない。時には肉弾戦も見せるグラIIの多彩な一面だ。とにかく三面はきつい。

四面は優雅な火山面であり、一番グラディウスらしい所だと思う。一度パターンをつかめば「何だオメーラ」と言いながら完全に敵を封じ込める事ができる。レーザーでの火山越しハッチ壊し。あらかじめオプションを所定の位置につけての砲台壊しなど、敵に対する優越感にひたれる場所がうれしい。

うまく行けば最後のボスもたった2回のオプションくっつけミサイル自動連射で圧倒できる。が、しかしそこでそのパターン化を邪魔するオプションハンターが出て来る。これも慣れれば優越感に浸ることができるけれど、間違って根こそぎとられようものなら、フォースフィールド＋リップル＋2WAYなどといったへんてこりんな哀れな姿になり、ノリを完全に失ってゲームオーバーになる。

一度やられると、いくら復活が可能とはいってもたいてい立て続けにやられてしまう。分かっていながら何故かやられてしまうという壁を越えるのが上手くなるコツだ、と思い始めたのもこの面だった。ここのボスは最低装備の時はやっかいな敵だ。はっきり言って心臓に悪い。あんなエネルギーをどこにしまっておくんだよ。

五面はモアイだらけの面で、当初後半のモアイが顔を真赤にして厖大な量のイオンリングを吐く姿は圧巻だった。めくるめくモアイのイオン攻撃は最も心なごむ面だ。2周目以降の復活もなぜか簡単で、小休止面である。と同時にイオンリングでの点稼ぎもできる。

点稼ぎはできるならやったほうがいい。ギリギリの所でよけるというのがグラディウスの面白い所なのだからとことん危険を承知で点を稼いだほうがよい。そこからさらにモアイの大きさと攻撃力は増すが、そこでもじゃんじゃん点を稼がねばならぬ。モアイはもともと温和なのだ。

前にゼビウスにおけるバグ又は隠れキャラ等によるブラックホールへの入口の面白さについて触れた所があったが、ここのボスモアイの下の鼻の穴の中にめり込んで、5回待てば全く安全というテクニックはこれに該当するであろう。鼻の穴が死角だなんてモアイらしいユーモアがあっていいが、知った当時はアゴがはずれた。

そういうわけで次は六面。この面ほど見知らぬ人にグラIIに近よりがたいマニア性を感じさせる面はないだろう。慣れればここはモアイで死んだ人への復活面である事が知れる。ここで私は壁スリ抜けを知った。一体誰が始めにこんな大胆な事をやったんだろう。たまにアセって壁にメリ込んでも死なない事で思いついたのだろうか。斜めに急降下する所もいい。ここは思う存分スピードを出して縦横無尽に駆け巡りたい面である。

七面のボスのオンパレードは一つ倒すごとに一回一回最後のハッチらしき物がチラついて始めは勇

気づけられた。ここは何といっても最終ボスだろう。「オレを倒すだと？小僧」とでも言ってるような、ハチの巣のようなあわただしい攻撃がよかった。と過去形になってしまうのが残念である。パターンを一回一回変えるとかたまにレーザーを出すとか変化もほしい面だ。

そしてついに最終面。その前の前衛の後の小休止が次の激戦を暗示する不気味さだ。案の定、入口の壁をドンと破壊すると、そこは地獄の一丁目であった。休む暇など全くない。こういう時に限って首筋が痒くなったりする。あの手この手で怒涛のような攻撃が続く。これも四面同様パターン化で攻めるしかないだろう。そしてまた、中途のコアは一番前にいれば安全に強敵をひねり倒せるとか、最後のクモのような敵も猛火と足の間の抜け道を抜けうるという所などはクライマックスといえるだろう。

さらにこれらのテクニックは数ミリの誤差も許されなく、時には敵と自機が重なり合いながら生き抜くというはなはだしさであるし、盲点でもある点は、「宇宙意識そのものとの対話」と呼ぶにふさわしいだろう。

少し残念なのはこれらの「対話」はコロンブスの卵的であるという点だろう。始めにやった人が最大の快感を得る事ができるのである。それでも特に最後のクモの足は真中でかわすという超ハイテクもあるし、「どうだ」とか「フフッ」などと敵の猛攻スレスレでかわす快感にはかなりのものがある。音楽もまたこれらの臨場感を最大に高めてくれる。スラッシュメタルばりの興奮をもたらす音楽は単なる添え物ではない。

これらの猛攻を抜けると、不気味な静けさの中メカニカルな要塞がエリア2の発電所のように突如有機的な洞窟へと変わる。肉や血管むき出しの顔の断末魔を感慨にふけりながらながめる。ここは敵の攻撃はないが一番思いがつのる所だ。そして物語・神話生成の主はこの血だるまゴーファーなどではなく、もっと深遠なものだと苦労してクリアしたプレーヤーは思うに違いない。

こうした感動の中再び恒星の輝きが画面に映るのだが、ゲームフリークたちの戦いは実はこれから第二の戦いが始まる。地獄の鬼どもの荒れ狂う中を突き進む2周目でゲーマーは完全に感情移入してしまう。特に2周以降四面は1周目とは地形まで変わってしまい想像を絶する攻撃がプレーヤーを待っている。

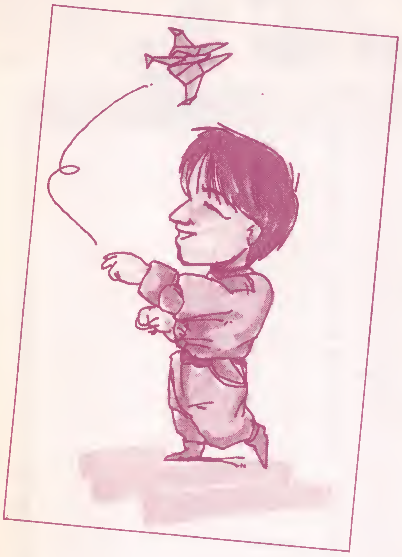
この神秘のヴェールに包まれた2周目以降は終わる事がない。何とグラIIは永劫回帰にまで触れているのだ。グラディウスマニアにはニヒリストが多いに違いない。宇宙との対話がここにある。

以前ある小説家が『一番クールだと思ってたメディア（つまりビデオゲーム）で、一番ホットな事柄が逆転現象で出て来たのは予想外っていえば予想外の事ではあって…』と主としてRPGについて言っていたが、グラディウスはクールからホットへ、さらにホットからクールへと超高次元な領域に達したビデオゲームの歴史を正統に伝承したシューティングゲームの帝王なのである。

最後にビデオゲームは安易な現実逃避であるという批判に一発言っておきたい。

ここまで言ってきた事からも分かるように、グラディウスのような良く出来たゲームに関してはかえって宇宙的視点や、超リアリスト的世界観の生成が起こり得るのであり、その行為は一方的に安易な現実逃避と批判しうるものではないのである。

いささか思い入れ過剰な感じもするが、中沢新一の言う『けれど、バグと戯れるそのような快楽がキメラ的変容をつづける資本主義のどのような側面に対応していくものなのかは、まだよくわからない。』という言葉よりはよく分かってもらえると思う。



超ウルトラゴージャス企画

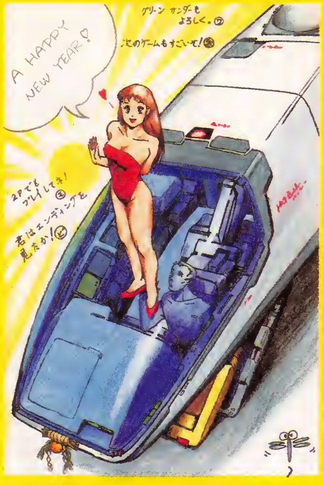
新年スペシャル!

お年賀状

新年明けましておめでとう!まだ明けてないって?そーゆー事にこだわる人は新年になってからこのページを開けて下さい。年賀状が柴田ビルより高くきた人も1枚もこなくて悲しい人も、この特集さえあれば気分はもう業界人だ!?各メーカーの方からゲーメスト読者の皆さんに、直筆の年賀状が、こ、こ、こお————んなにたくさんっっっ!! はっきり言ってこれはすごい!!(絶句)…………。もう何も言う事はありません、 さあどうだ!!

KONAMI









Nichibutsu



Video System



CAPCOM







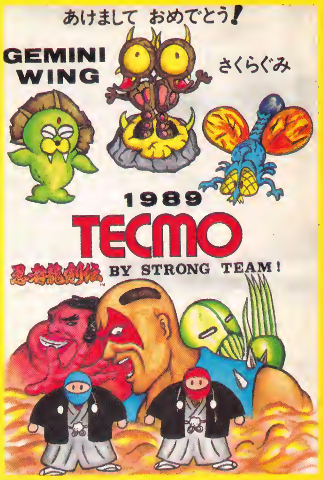






namco

TECMO





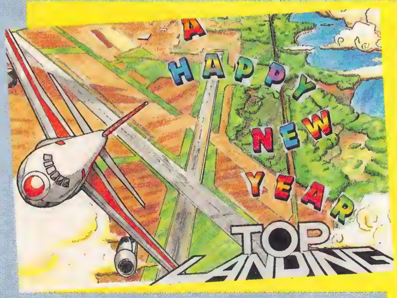
Irem





TAITO











JALECO

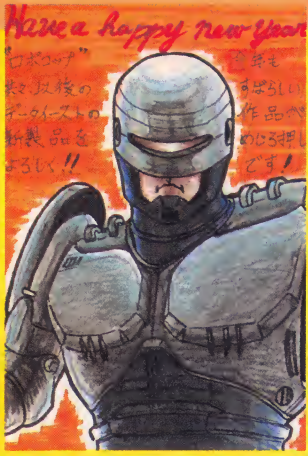








DECO







SEGA





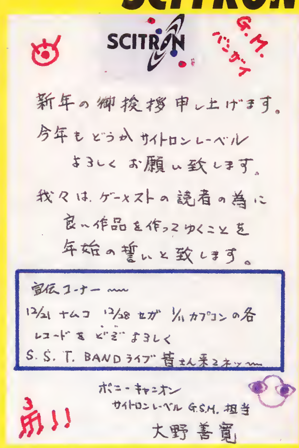




Technos Japan



SCITRON



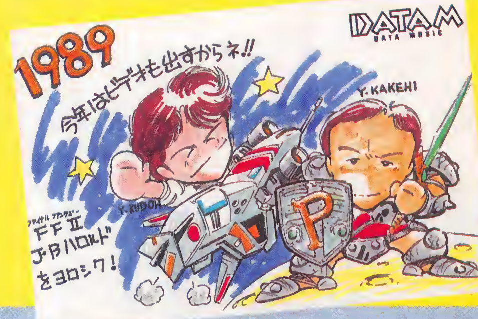
Coin Journal



Zaćn Pop



DATAM



いかがでしたか？え？お年玉クジがついてない…？……………….。甘いな…………!!

今月のゲーメストのゴージャスさはとどまる事をしらない！（実は何もしてなかったりする！）私、太っ腹ですわよ…!!というわけで、いきなりこの年賀状の実物をプレゼントしてしまうわけだ！

応募方法はゲーメストへの**年賀状**で!!自分の住所の所に希望のハガキを指定して、**編集部内「新年スペシャル係」**まで。〆切りは1月7日。

さぁ、君の家に年賀ハガキは残っているかっ!?

最後になりましたが、たくさんのすばらしい年賀状を寄せて下さったメーカーの皆様、本当にどうもありがとうございました。本年度もゲーメストをよろしくお願いいたします。

サイトロンGSMシリーズ「ナムコ」第一弾は「未来忍者」だ。

ナムコ制作映画第一弾「未来忍者」オリジナル・サウンド・トラック(ニューミックス)収録に加え同名タイトル ゲームミュージック・オリジナルバージョン完全収録!

収録曲

【オリジナルサウンドトラック】	【ゲームミュージック】	
イントロダクション〜合戦	白怒火見参	闇
次郎丸のテーマ	危機	迷宮
林の中の戦い(タイトルバック)	進展	諏訪部の契
空襲〜炎上	機忍 サイバーウォーリア	像伎〜像伎復活
5人衆のテーマ	輪廻	大団円 テーマ
地下迷宮の戦い	未来忍者外伝	終幕
雷鳴法師	慶雲元年	名乗り(天下)
脱出〜気門上の別れ	呪文	名乗り(天上)
未来忍者のテーマ		

✣ 映画ストーリー、曲解説、対談等、写真入り解説書付
✣ 予約特典B2サイズポスター

CD:D28B0009 ¥2,800
CT:25P50009 ¥2,500

12.21 NOW ON SALE

未来忍者のビデオも好評発売中

※ビデオカセット	73分 カラー, HIFIステレオ ¥12,800 VX 128F9616
LD	73分 カラー, CXステレオ CLV/CAV ¥7,800 G78F0304

(LDには設定資料等を静止画で収録 SFXチャプター付き。LDは12/21発売 ※発売元:株式会社ナムコ)



©1988 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.



©SEGA



世界初のゲームミュージックライブバンド S.S.T.BAND第2弾

体感ゲーム「パワードリフト」「16BITスーパーマシンメガドライブ」のサウンドを中心に収録タイム60分を超えるセガ超大作登場。

◆ゲームミュージック初のピクチャーCD(CDのみ) ◆パワードリフト楽譜、S.S.T. BAND解説書 ◆予約特典B2ポスター

収録曲

1 POWER DRIFT(LIKE THE WIND ARRANGE VERSION)
2 PHANTASY STAR II (OPENING THEME ARRANGE VERSION)
3 SPACE HARRIER II (A LEGEND OF HARRIER ARRANGE VERSION)
4 獣王記(CLOSED IN UPON ME ARRANGE VERSION)
5 ALEX KIDD天空魔城(ORIGINAL VERSION)
6 SUPER THUNDER BLADE(MEGA DRIVE ORIGINAL VERSION)
7 POWER DRIFT(ORIGINAL VERSION)
8 SCRAMBLE SPIRITS(ORIGINAL VERSION)
9 DYNAMITE DUX(ORIGINAL VERSION)

CD:028B0010 ¥2,800 CT:25P50U10 ¥2,500

12/28 NOW ON SALE

1.この商品(CDミュージックテープ)に封入のアンケートハガキを応募下さった方から抽選で300名様にメガドライブソフト「獣王記」「アレクの天空魔城」のいずれかをプレゼント。
(応募締切:1989年1月31日当日消印有効 プレゼントの発表は、発送をもって換えさせていただきます)

2.S.S.T. BAND LIVE 「メガドライブ スパークリング1989」開催!!
2/9(木)東 京:厚生年金大ホール 17:00開場
2/11(土)名古屋:フレックスホール 15:00開場
2/12(日)大 阪:厚生年金中ホール 15:00開場
その他、ビデオコンサートやゲーム大会、大抽選会など楽しさいっぱいのスペシャルイベントです。
【応募要項】
官製ハガキに住所・氏名・年齢・TEL・希望会場を明記の上ご応募下さい。抽選で合計1750名様(東京1,000名、名古屋250名、大阪500名)をイベントに御招待致します。
宛先 〒102東京都千代田区九段北3-3-5
【株】ポニーキャニオン 映像制作事業部 サイトロンレーベルメガドライブ スパークリング㊧係
メ切:1月15日当日消印有効。なお、御招待状発送は、1月末になります。
詳しい情報案内は下記テレホンインフォメーションまで
サイトロンテレホンインフォメーション 東京03-236-4000 大阪06-210-9799

VIDEOは1/21発売
パワードリフト VX38×1809
30分・カラー・HiFiステレオ¥3,800
エクストラステージまで完全収録版
パワードリフト&メガライブ VX78×1810
60分・カラー・HiFiステレオ¥7,800
マルチ・レーシングシステムの「パワードリフト」にメガドライブの映像も収録

SCITRON

PONY CANYON INC. SCITRON & ART INC.



©CAPCOM

SCITRON INFORMATION

1.G.S.M.今後の予定作品

1／21 イメージファイト～GSM IREM 1～
収録曲：イメージファイト、最後の忍道、ビジランテ、アイレムメドレーアレンジバージョン。全4曲（CDは、ピクチャーCD） D28B0012 2,800円、25P50012 2,500円
2／1 忍者龍剣伝～G.S.M. TECMO 1～
FC版、アーケード版、アレンジバージョン1枚まるごと忍者龍剣伝サウンドトラック（ピクチャーCD） D28B0013 2,800円、25P50013 2,500円

2.サイトロン テレホンインフォメーション実施中

●東京03-236-4000 ●大阪06-210-9799 あなただけに サイトロンの情報、教えちゃう！
電話番号は間違えないようにね。（毎月20日頃に内容が変わります）

3.VIDEO情報

コナミのアニメ＆GSV、初LD化！

1／21 X電車で行こう G78F0287 50分 CLVカラーステレオ ¥7,800
沙羅曼蛇 G78F0288 50分 CLVカラーステレオ ¥7,800
コナミシューティングベスト G68X0289 60分 CLVカラーステレオ ¥6,800

2／21には、コナミのG.S.V発売!!
※サンダークロス 30分 ¥3,800
※悪魔城ドラキュラ 30分 ¥3,800
※コナミベストセレクション 80分 ¥9,800（サンダークロス、悪魔城ドラキュラ、SUPER魂斗羅）
※発売―コナミ株式会社

3タイトルともそれぞれKONAMI GAME HISTORYとして、コナミの過去の名作のダイジェストを収録予定!!

サイバーテック
時代アクション!!

未来忍者

MIRAI NINJA

©㈱ナムコ





　この大地を埋める戦いは、いつ始まったのか、そしていつ終わるのか。森の中、深い緑と、鉄と、油のしみついた木のにおい。はるかな空には地上数百階のビルディングが何十本も突きささっている。

　身を起こし、全身を走査(スキャン)する。回路がそれに答え、ざわめき、静まる。この体に残った、わずかな人のぬくもり。失った記憶、思い。空を裂き、ふりきるように走り出す。即座に、死んでいたはずの世界から敵の影がわき出てくる。

　剣が叫ぶ。

　守るべきもののために、そしてかつて自分だったもののために。

　爆炎がすべてを包んだ。

WARRIOR OF THE WASTELAND

　とゆうわけで、AMショー以来多くの期待と話題を集めていた「未来忍者」のビデオゲーム版がいよいよ登場となりました。この号が出る頃には、もう多くの人がプレイしている事でしょう。

　しかし、このゲームを本当に楽しむ為には、やはり映画の方を見なければいけない。映画に出てきた敵や設定なんかがヒョイっとなってな感じで顔を出したりして、笑えるんだな〜。

　ストーリーは、映画版と同じく、主人公であるサイボーグの白怒火を操作して敵城内に進入し、主領の雷鳴法師を倒して捕らわれのサキ姫を救い出すとゆうものです。ゲーム版オリジナルの敵キャラや建物がなかなか味でしょう。

RAGE HARD

　4方向レバーと攻撃、ジャンプボタンで白怒火を操作します。攻撃は、遠くの敵に手裏剣、近くの敵は自動的に刃を振ります。刃の方がいくぶん強力なようですね。

　ジャンプは、滞空中に左右移動はできるけれど方向転換ができない! うかつにジャンプをしたりするとダメージをくらいまくってあっとゆーまにゲームオーバー、というわけ……。

　面の各所に出現する宝玉(アイテム)は ぜひとも取りたい。効果は次のとおり。

㋕…ダメージがある程度回復する。
(技)…手裏剣が3方向に出る。
(砕)…画面上の敵が全滅する。
(祈)…一定時間無敵となる。というより敵が小さくなる!!
(知)…手裏剣が誘導弾になる。
(怒)…手裏剣が強力になる。
(技)、(知)、(怒)は弾数制なのだ。

あと、レバーを進行方向に2回入れるとダッシュします。

(ドラゴンバスターですな)

KILL THE PAIN

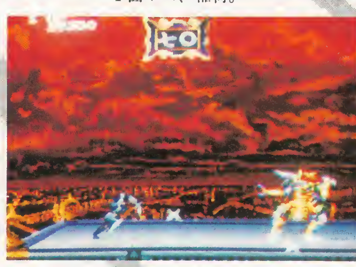
1面 THE DESERTER

　このゲームでは、敵やアイテムの出現場所が決まっているので、人のプレイ写真を見てパターンを覚えてダメージをくわないようにする、というのが何より先決でしょう。操作性も少々変わっているので、ジャンプしすぎてアイテムを取りそこなわないように……。

　1面は㋕が多数出現するの


1面ボス、稲荷。


(砕)を取ったところ。


ビルにシャチホコ。「あいきるゆ〜」


エレベータに乗ってる。この尊大なポーズがイカス。

で、敵の中につっこんでいかなければ死ぬ事はないと思います。

2面 WHO AWAITS YOU

夕陽の超高層ビルが舞台。エレベーターに乗らずに飛びこえていく事によって複数のルートが選べます。飛びおりる途中にアイテムがあったりします。

3面 BATTLE CRY

ボスの鎧武者は、投げてくるナギナタを座ってよけたら、すぐ立ち上がって打ちまくれば倒せるでしょう。

広大な荒野をかけぬける面。思わずつっぱしりたくなるんですけど、本当にそうすると敵にぶち当たってしまう。砲台を守る蝗丸（イナゴマル）は4匹に分裂して攻撃してくるけれど、倒すと㋕を出すので、1匹ずつ刀で倒していくとしましょう。ちなみに、㊕などの効力は㋕などをとると、その時点で消えてしまいます。

4面 THE CORE

歯車やコンベアを越えて都市部へエネルギーを供給する炉心を破壊するのが目的。

小さい歯車がのりにくくって、おまけに床がアイスクライマーみたいなコンベアだもんで、あらららっとゆう間にせっかく登った道を逆モドリ、ハマリ場所へ一直線という胃にくる面。

小さい歯車は、のってしまえば思った程落ちないので、ジャンプしてボタンを押したまま軽くコンコンとレバーを入れていけば何とかなると思います。さて、前半最大の見せ場である回転炉は直前に㊕を取り、コアの左横で、だぁーっと連射すればあっという間です。

5面 INTRUSION

この面は、㋕がひとつしか出ない上、ダメージをけっこうくらいやすいので注意。特に、後ろからくる敵には気をつけて。急斜面の前で止まって砲台をこわし、㊕を取ったら斜面をかけおり、弾をよけながら㋕と㊗を取ります。

ボスは稲荷とのリターンマッチ。こいつはうちながら押していくと早く倒せます。

6面 LABYRINTH

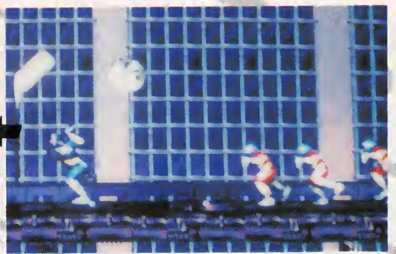
投弓機や落し穴等の罠がたくさんある面。ここでもルートが選べるけれど、中には有効なアイテムが取れるルートもあるので、自分なりのパターンを作ってみてください。

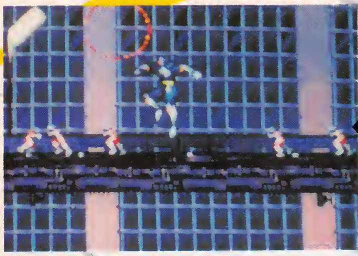
灯篭（トーロー）みたいな奴は、ある程度地面と離れていれば下をかけぬける事ができます。

FOR HEAVEN'S SAKE

このゲーム、敵の出現する間合いや展開のスピーディさがまるで映画みたいでカッコいいんだなぁ。それに音楽がすっごぉ――くいいぞっ!! ぜひ一度、ヘッドホンをつけてプレイしてみてほしい。ちなみにあの人です。先の方はけっこうつらそうだけど、わりととっつきやすいと思うので一度プレイしてみて下さい。（ステレオ効果がスゴイ!!）

（栗）

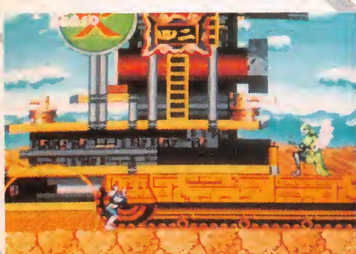

㊗の効果。


無防備な相手をいぢめる快感～!!

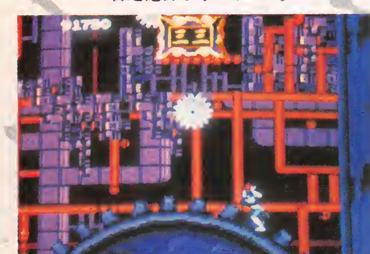

3面、雑魚登場。


江戸二〇九とか言ったりして。


いでてでっお～読めない漢字。


自走砲台を守るイナゴ。

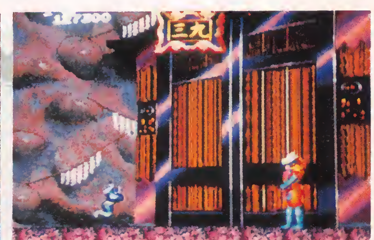

「僕たちわんぱくとりおだぞ♬」


モダンタイムズといえましょう。

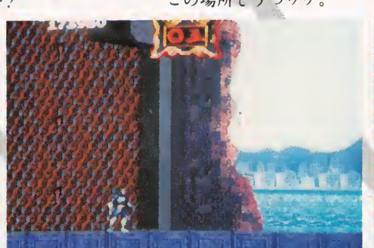

お～回る回るっ！ なすすべもない私。


この場所でうつワケ。


とっとっまらねーんだってばこれが！


5面の最後。コリない奴…。


謎の石像オヤジ。火をはきます。


やっと半分、まだまだ終わらない…。


強敵、椽伎。白い悪魔。



通信システム搭載
パワードリフト

©セガ



パワードリフトの名前は同じだけど、新しいステージにオートマ車とマニュアル車が加わっているので、別のゲームって感じもしました。入賞するとボーナス点も！

お待ちかね！通信システムだ!!

先月号では、ちょっとしか載ってなかったけど、今回は1ページで紹介。取材ごとに内容がかたまってきている感じです。今回の取材では2P用のものでしたが、十分楽しめるものでした。

というわけで、紹介。

改めて操作方法について

繰り返しになってしまうけど、もう一度書きます。

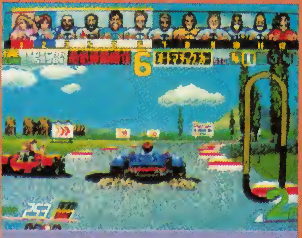
コインを投入すると、画面上に輪になって選ばれるドライバー諸君がいて、全12人中から1人のドライバーを選ぶ。が、通信システムでは同じドライバーが同じレースでいるわけがない！ そう、別のプレイヤーがルーシーを選んでしまった場合、自分はルーシーを選ぶことができない。注意しよう。

次に画面中央部を見ると、車の絵の下に「オートマ車」と『マニュアル車』とあるのに気づくと思う。これは読んで字のごとく、オートマ車ではギアを変える必要がなくなる（ギヤガチャができない）、マニュアル車は今まで通りである。その選び方はギヤの「LOW」「HIGH」で選ぶ。「LOW」でオートマ車である。


ドライバーと車のセレクト画面。

さて操作方法ですが、基本的には元祖と同じ。でも車のグリップ力がないのか、急カーブではかなり減速しないとインをつけない。言い方を変えると、1位になれないということ。この点だけで考えると、元祖よりはオール1位をとるのは難しいと思われる。

あとは別に説明することはないと思う。


インを開けて「どーぞお先に！」


いいながめ！

気になったゲーム画面

取材していて、一番気になったのが画面である。スクロールのスピードがおそいのである。元祖の3分の1（言い過ぎかな）ぐらい。実車に、より近くなったと思う。（元祖のスピードにして、100～120km/hぐらい。）

他には、新しいステージがつくられたこと。練習走行ステージをあわせて全6ステージ。Aコースの1ステージに、Cコースの1ステージ毎にオリジナルが3つ！ 空中ステージが1つに、地上ステージが2つ（冬ステージ&春？ステージ）。

言っておかないといけないのが、エキストラステージがないこと。オール1位でいって、さてエキストラステージはと思ったら「CONGRATULATIONS」だって！

それに練習走行も順位が関係があるということをつけ加えておきましょう。

（ずるずる）


「ヘイッカモン！」


インから抜く。これも新しいステージ。


空中ステージ。オリジナルです。



Z君の協力でオール１位に！で、でも…。

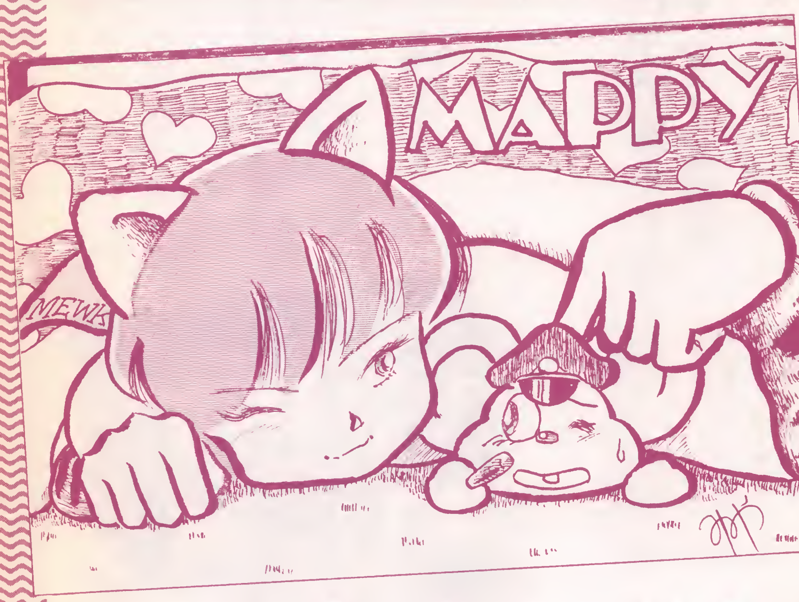

直線を走る。


Cコース１ステージ改。空を飛ぶ！


コースアウトギリギリッ！

ゲーメストアイランド

構成：御旅屋喜久　助っ人：Ⓣこと TM



⇦（東京都　みのやみのる君）★コタツの季節にぴったり。テレカ当たり。

今月のボツはいやだっ!!

カツアゲ!! いやな体験だったが助けてくれた仲間に「ありがとう」

☆僕はゲーム歴7年。やっと人並みのゲーマーになりました。グラディウスもサラマンダも、ライフフォースもグラディウスIIも、R-TYPEもアフターバーナーもA-JAXも最後までいきました。

僕がこんなにゲームが上達できたのは、ゲームセンターに「ここはこうやるんだぜ」と言って、やさしく教えてくれるゲーマーがいたからです。

僕は家が遠いので、3ヵ月に1回ゲームセンターに行く程度ですが、そこのゲーマー達は下手くそな僕を仲間はずれにせずに、1人のゲーマーとして仲間にむかえ入れてくれたのです。

そんなある日、悪夢のようで、そうでないような出来事がありました。僕が友人NとHを連れてそこのゲームセンターに行った時のことです。

僕達が中に入ると、ゲーマー達が「今日は友達を連れてきたんか」と快くむかえいれてくれました。彼らと一緒にいろんなゲームをして、有意義にすごしたのです。

数時間がたち、NとHが「なぁ、買い物するけー、ついてきてくれん?」と言ったので、「ああ、わかった。それじゃオレ帰るけー」と言うとゲーマー達は「もう帰るんか? 残念。また来いよ!」と快くおくってくれ、僕達はエレベーターに乗りました。しかし悪夢はここから始まったのです。

エレベーターの中にはガラの悪い男が2人いて、友人NとHが(目をあわせるなよ)と言うので、目をそらしてました。すると、その内の1人が「おめーら、何目そらしょうるんなー、あー」とガンをとばしてきたのです。

僕が(まじーな、こりゃ)と思いながら下をむいていると「おめーらに用があるけー、オレらについてけえ。逃げようなんて思うなよ」とおどしてきました。

この手のセリフをはくヤツらは、大体金めあてだから、エレベーターのドアが開いた瞬間に逃げてやろうかと思ったのだけど、さすがにズル賢く逃げられないようにしてました。結局、僕達は金魚のふんのように、ただついていくしかありませんでした。

やつらは、僕達を近くの便所の中につれていき、予想通り金を要求してきました。この便所は路地裏にあり、人通りが少ない所だったので、人を呼ぼうにも無理でした。

しばらくすると、ヤツらは「おめえらー、そこへ正座せー。いなかもんを見るとくそ腹立つんじゃ!!」と叫びました。

NとHはぶつぶつ言いながら正座し、僕も(くそー、いなかものだと!! ふざけるな!! オレをなめるんじゃねーぞ)と今にも殴りかかろうとしたこぶしを押さえ、しぶしぶ正座しようとしました。

するとその時「正座なんかすなー!!」という叫び声があがり、同時にやつらの1人が殴り飛ばされたのです。なんとゲームセンターにいたゲーマー2〜3人が、そこに立っているではありませんか!?。その後はもう言葉にならない程のケンカでした。

我にかえると、1人はゲーマーたちにのされ、もう1人は僕のパンチをうけて顔が血まみれになってたばっていました。もちろんケンカをしたわけですから、自分達も無傷じゃありません。僕達はその場を逃げるようにして去りました。

ゲーマー達に聞いた話によると、この2人は高校中退のワルで、よくこのゲームセンターに来るらしく、初顔の客なんかにたかって金をせびっていたらしいのです。そして僕達が乗るエレベーターの中にヤツらがいるのを見て、危険を察知して助けにきてくれたそうです。

僕が「こんなことして、仕返しがくるんじゃねえか?」と聞くと「大丈夫」と一言。殴られたほほも痛々しくにが笑いをしていた。僕は目に涙をためて「ありがとう」「オレたちは同じゲーム仲間じゃねーか」

僕はそれ以来あのゲームセンターにはいってません。目をとじると、自分が一生懸命プレイしているまわりで、みんながワイワイ楽しんでいる姿がうかびます。心の傷がいやされればまたいつか仲間達に会いにいこうと思っています。

(岡山県　グラディウスIIのアホ君)

★暴力なんてホントにいやだと思う。ましてカツアゲなんて! だからと言って、「そんな危険なゲーセンに行くのが悪い」とか「自分にスキがあるから…」とかの一言で片付けられるのは納得できない。そのうち「ゲーセンと暴力、カツアゲについて考える」なんて特集しちゃおうかな。テレカあたり。

ふれあいゲームの世界

ゲーセン仲間なんて本当にできるんかいな…と思ったら10人近くの仲間ができてしまった…。きっかけはコミュニケーションノート。8月に作ったばかりなのに2ヵ月余でもう9冊!! 落書きノート、自己紹介ノート、RPGノートなどなどかなりの数です。

――神奈川県MAXージグラット君



⇨(群馬県 HYPER・T²君)★大魔界村はもうプレイしたかな?

小学生と僕の小さな小さなコミュニケーション体験

☆この間ロストワールドをしていると、後ろで「あんな所に牛が出るんだ」という声が聞こえた。振りかえると小学生ぐらいの子が「お兄ちゃん上手いね」と言ってくれました。

その一言で嬉しくなり「隠れキャラとか教えてあげようか」と言うと、その子は「うん」と言って横に座りました。僕はPLAYしながら教えてあげました。

天帝を倒して670万点程で終わり、僕が「どう分かった?」と聞くと、その子は「うん、大体ね」と言ってPLAYをし始め、最強装備でラストをむかえ、410万点程でクリアしました。僕はその時、自分で初めてクリアしたかのように興奮していました。

次の日行くと、ロストワールドのところに3～4人の小学生が群がっていました。僕は順番を待ちながら、PLAYしている子を見ると、それは昨日の小学生でした。画面はすでにラストに近く、ブースターIIとバウンドショットでいきなりクリアしてしまいました。

その子は僕に気付かずに席を立ちました。僕はPLAYしようと何気なくスコアを見ると、何と780万点でした。後ろの方では「昨日、上手いお兄ちゃんに教えてもらったんだと、その子が嬉しそうに仲間と話していました。

その後、僕はどんなに頑張っても710万点がやっとでした。

(東京都 ゴッデスのコマンド君)

★ほほえましい光景。その子に教えている時の君の表情、そして最後のニガ笑い!?手にとるようにわかりますよ。

ニュージーランドからエアメール楽しかったあの日々、そして…

☆ゲーメストの皆さんはじめまして。僕は現在、ニュージーランドにいます。8月28日で日本とお別れしました。今回は僕が日本にいた時の、最後の思い出をお話します。

日本でゲームをやるのも最後だということで、友人のM君とセガの店に行きました。僕はドラスピに燃えていたのですが、その姿が消えてしまった今、新しく入ってきたロストワールドに燃えていました。

初めてやった時は、3面の大魔神みたいのでおだぶつ。でも、M君と仲良くやったので楽しさ満点。もう1回やろうかなと思ったけど、順番を待ってる人がいました。席を譲って「プレイを見せてね」と言って、その人達のパターンを見てました。

その人達はこの、お店の常連らしく、ロストワールドもだいぶやってそうでした。「あれ、SHOPに入らなくてもいいの?」と僕が尋ねると、その人達は「1回見逃すともう1回出るから、それまでお金をためるんだよ」と教えてくれました。他にも弥七が出たり、鎧が出たり「あんな所にあったのか」と驚くばかりでした。

彼らは、最後の鳥人間みたいなのをもう少しで…というところでGAME OVER。「おしかったね」と声をかけたら「うーん、残念」と、くやしがっていました。

今度は僕とM君が彼らのアドバイスを受けながら挑戦してみました。アドバイスを受けたかいがあって、大魔神もエジプトみたいなところもクリア。

いよいよ最終面に突入し、ついに最後のボスへ!! 10本ぐらい1度にバーッとレーザーを出すのには本当にびっくりしました。……「あっ、あれ?」……死んだとおもったらエリクサーを買ってたので復活!! でも鎧がないのでダメージがひどい。「うわー!! 死んじゃう――!!」……「やったー!!」

……やりました。ロストワールドをクリアしたのです!! これほどうれしいことはありません。僕は、日本で最初で最後のゲームクリアだったので、とてもうれしかった。

家に帰る途中、M君と「2人同時プレイって楽しいね」「ロストワールド、クリアしたね」と話しながら自転車をこいでいました。

しかし、僕のゲーム生活はおわったわけではありません。今、ニュージーランドのゲーセンを探しているところです。(みつけたらゲーメストに紹介しますね!)

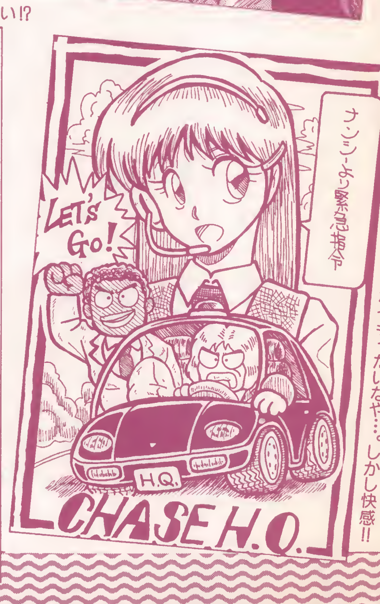
本当にビデオゲームって最高だー!! ゲーメストの皆さん、これからもいい雑誌作りをがんばってください。さようなら。

(ニュージーランド アーサーS・A君)

★もうゲームセンターはみつかったかな? 君だったら、きっとたくさんのゲーム仲間ができるだろうね。テレカ当たり。

⇩(埼玉県 藤原ひさし君)★体の線が女性っぽい!?





⇦(大阪府 MAZI-NMAN君)★ポ、ポルシエが…もったいないなやもったいないなや…。しかし快感!!

いきなりアナグラムクイズ!!

6月号より半年振り。またまた登場!!

Q: 以下はゲーム名の文字を並びかえたものです。元のゲーム名を答えてください。

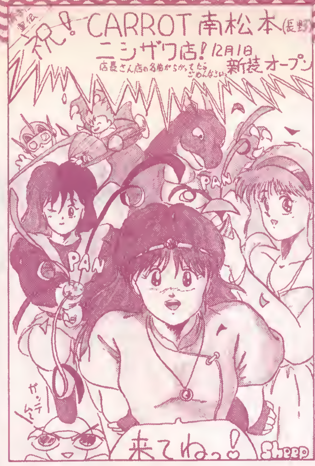
例：外科の節電→げかのせつでん→かげのでんせつ→影の伝説

①：笛アイスランド通り入り。
②：カラス婆さんに悪もローリング。
③：ほれ、仙台の喫茶九度掘れ。
④：久美、トスだー!!
⑤：イラン&亡霊。
⑥：よくあがいた気球。
⑦：狐と牛じゃ。14段くれっ!!
⑧：あ、売り余るジャンパーとスーツ、パー!!
⑨：イングランドと内密で。
⑩：威張るアミダと遊具欄。
⑪：医師、連れと一服。
⑫：うま煮ポンチうようよ。
⑬：ヤギの大工自由集会。
⑭：あとFUCKするぜっ!!
⑮：当たるとペッタン毒体験。
⑯：2点や…恥や…。
⑰：寿司屋、おお、岐阜イクラ!!
⑱：ドス入り乱闘20位。
⑲：井戸は増えん！無理!!
⑳：ベル買え。
㉑：ジーンズを呼んでいい？
㉒：宇宙先着カラス。
㉓：汗らしい。捨てません。
㉔：え？タンス作る!?パス!!
㉕：あんたら、買うん？

（愛知県 臥竜戦士オスカー君）
★前回にも増して難問ぞろい。マイナーゲームとオールドゲームが盛りだくさん!! はたして皆さんは何問とけたかな？ テレカ当たり。

● 解 ● 答 ● 編 ●

①：フェアリーランドストーリー
②：カロリーくんVSモグラニアン
③：キッドのホレホレ大作戦
④：ダークミスト
⑤：レインボーアイランド
⑥：究極タイガー
⑦：列島縦断熱局雀士
⑧：スーパーリアル麻雀パートII
⑨：ミッドナイトランディング
⑩：バミューダトライアングル
⑪：トップシークレット
⑫：妖魔忍法帖
⑬：大怪獣の逆襲
⑭：アルファックスZ
⑮：Drトッペル探検隊
⑯：忍者ハヤテ
⑰：ギャラクシーフォース
⑱：ニュージーランドストーリー
⑲：F1ドリーム
⑳：カベール
㉑：インディージョーンズ
㉒：スチャラカ空中戦
㉓：聖戦士アマテラス
㉔：スパルタンX
㉕：カウンターラン



⇦（長野県 ひつじ君）★こんなお便りも大歓迎!!

楽しさを積極的に演出 そんな気配りがうれしかった

☆少し前のことですが、ある日、大阪梅田のとあるメーカーの直営店に行ったら、初めて見る「ファイナルラップ」が8台並べて置いてありました。(ちょうどファイナルラップが出回り始めた頃のことでした。)

早速100円を投入したら、それを見ていた店の人が僕のとなりに座り、キーを取り出してコイン投入口のところをあけ、1クレジット入れたのでした。

ゲームがスタートすると、いきなり後ろから「さぁ～またもや熾烈な戦いが始まったァ～、先にチェッカーを受けるのは誰か？」などともう1人の店員がカラオケセットで実況中継をはじめたのです。

僕が「スゲェ～」と思っていると、またもや「おーっと、②番はもうデグナーカーブにさしかかったァ～」という店員の声。その時は始めてのプレイだったので、ブレーキングの感覚がつかめず、あえなくクラッシュしてしまいました。そして、ここで「おっと、②番はクラッシュしてしまったぁ～。これは大きなロスタイムゥ～」という実況!!

僕がゴールインすると「はい、ここで②番もゴールイン。ラップタイムは…」とまたまた実況。さすがナムコ直営店だけあるなぁーと思ってしまい、その後延々とハマった僕でした。

ゲームセンターの店員が、「ファイナルラップは多人数でやればおもしろい」ということを客に理解してもらうため、1人でプレイしようとする人の横でプレイしてくれる…ということはとても素晴らしいことだと思います。

他のゲームセンターでもこのようなことをしてくれたらいいのに、とも思います。やっぱりファイナルラップは1人でやるより、大勢でワイワイやる方がおもしろいですからね！

（大阪府 今井潔君）

★全国のナムコ直営店で、このサービスはおこなわれたみたい。ファイナルラップの楽しさを理解してもらおうとする経営努力…。ナムコさんもやりますね!!



⇧（東京都 HUU君）
★ティキはかようにして売られていくのであった…。

受験はチョモランマのごとく高く でも大いに頑張っちゃおう

☆僕は福井県に住む中3の受験生です。今、僕の頭の中は受験やゲームのことでいっぱいです。近頃、大きなテストが連続的に出るようになり、毎日が勉強、勉強、勉強…。イヤになってしまいます。

たまには自分の好きなこと(ゲーム、ワープロ、絵etc)がやりたいと思う今日この頃。日曜日に、「ゲームしに行こう」と親を誘った(僕の家では親とゲーセンに行くことになっている)のですが、「お前は受験生だろ」とか「時間がないからだめだよ」とか言われてしまいます。

パソコンで遊んでも、この頃ゲームソフトを買ってないから楽しくない。絵を描くのにも気分がのらないから楽しくない。だから、寝るか勉強…となってしまいます。どうも受験というチョモランマのごとく高い山が目前にあるので、遊ぶにしても本腰を入れてはなかなかできません。

遊び過ぎて中浪になるのもバカみたいだから、勉強に力を入れなければなりません。

やっぱり受験生は1に勉強、2に勉強、なのかと思います。とにかく僕はがんばるので、同じ受験生ゲーマーの皆さんもがんばりましょう!!

（福井県 吉田悟史君）

★そろそろ受験生もスパートの時期。ゲームは息抜き程度にセーブして、一生懸命努力すべし!! ゲーメストを読んでる受験生ゲーマーみんなが合格できる様に願いをこめて…右代表の君にお守りがわりのテレカをあげよう。

ゲームはバクハツだ!!

どなたか我が町に文明の光を!! 簡単なことです。ここにゲームセンターと呼べるものをひとつ建てればいいんです。あ、言い忘れましたけど、僕の家の前、空地なんですよ。広さもちょうどよいかと…。

——茨城県　白石淳君

オイラはライダー あの赤いマシンを求め 今日も走る

☆久し振りに手紙を出します。最近ついに自動二輪の免許をとりまして、ついにゲームの世界から現実へと夢をかなえました。そう、言わずと知れた、あのハングオン&スーパーハングオンの大ファンなんです。

初めて、あのマシンに乗った時からきめてたんだ。きっとオレもいつか本物で走ろうと。あれからずいぶんたったなー。あの赤いマシンもどこか遠くへ行ってしまい、今は青白のマシンがちょこんと店の片隅にあるだけとなった。ステップもなくなり、NSR50のように小さい。でも元気はいつもレッドゾーンを振り切るぐらいあるぜ!!

お前達にオレがどのくらいガスをやったか…。(なんでお前達は1回ごとにガスを入れなきゃいけないのか、まったく!!)

でも不思議とすいよせられ、知らぬ間にあのゴツゴツしたシートの上にオレは座っているんだ。座ってコインを入れた瞬間から、本当のサーキットでスタートを待っているような気持ちにさせてくれる。そんなお前が、本当にオレは好きだった。

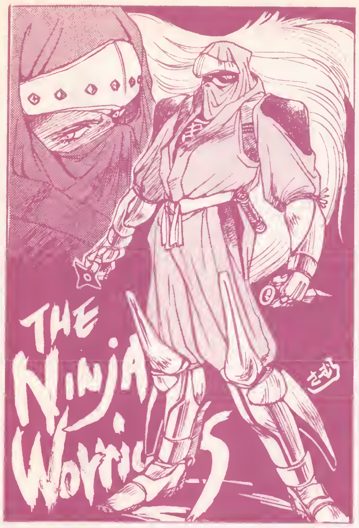
あの頃、オレはあいつのステップに足がやっと乗る位で、とても両足をつくなんてことできなかった。今思うとよくやったなー!!

おい、赤いマシン!! 今どこにいるのか知らないが、元気でいろよ。そのうちきっとお前と走ってやるから!!

今お前を探して赤いNSR250Rで走り回っている。オレと出会うまで…それまでガンバレよ!! 本当はお前をオレのものにしてやりたいんだけど、お前って今のオレのマシンより高いんだもん…。

(千葉県　きたきつねのコンタくん)

★思い入れのすごさがビンビン伝わってくるなぁ。もう赤いマシンとは出会えたかな?



⇧(兵庫県　H−of−H♡さーむら君)★今までに掲載されてきたものとはちょっとイメージが違うN・W。こんなのもいいのでは?　テレカ当たり。

はっはっは!! 爽快なウソにシビれた 僕のストリートファイター物語

☆僕は今、ストリートファイターに夢中になっている中3の男の子です。

ある日、僕がストリートファイターをしていると、友人A(悪友とも言う)がやってきました。僕がアドンにてこずっているのを見ると、彼は



⇦(栃木県　饗笑翔衝斉MK−III君)★本当に痛そーなんですけど…。

PIIの隠された事実を発見!?

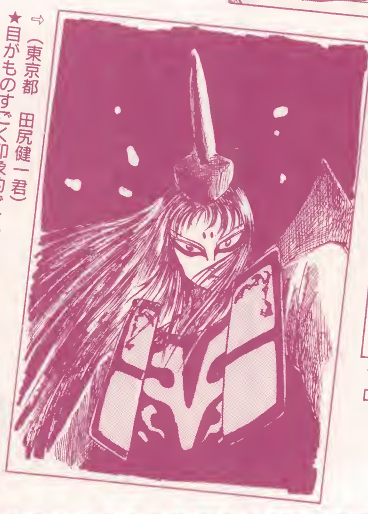
皆さん、ショウ子ちゃんが異様に麻雀が強いとお思いでしょうが、実はあれは代打ちなのだ。

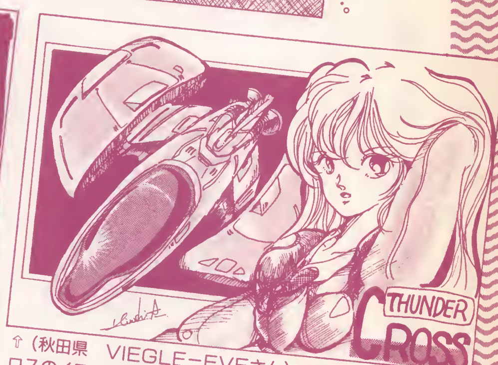
何故なら、画面をみていたらわかるように、打っている人は指にマニキュアをつけていて、しかもタバコを吸うのだ。ショウ子ちゃんがそんなことをするのか!?　否、そんなわけがない。よって、あの打っている人は代打ちなのだ!!

P・S…こんなことを書いていると、私はまるで変態ではないか…。『違うのか!!』うう…それを言われるとつらい…。

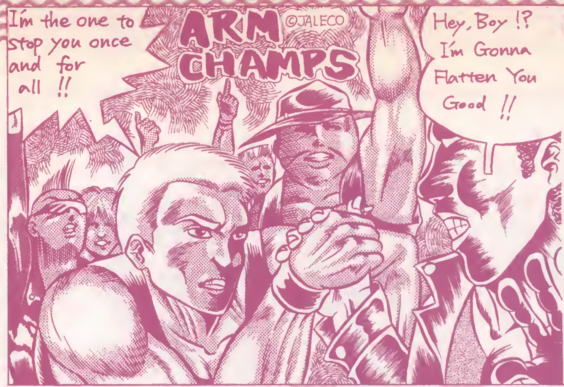
(三重県　HYPER−RAM君)

★ショウ子ファンというものが最近よくわからなくなってきた…どーしよう…。というわけで今度麻雀ゲーム特集やるかも。


⇦(東京都　田尻健一君)★目がものすごく印象的です。



⇧(秋田県　VIEGLE−EVEさん)★サンダークロスのイラストは少なかったので狙いめとも言える!?



僕をあざ笑うかのように「なんねェー、このゲーム、さっきオレがウラ面もクリアしたところだぜェーっ」と言いました。

⇧（茨城県　Siva君）★こ、このゲームは…。

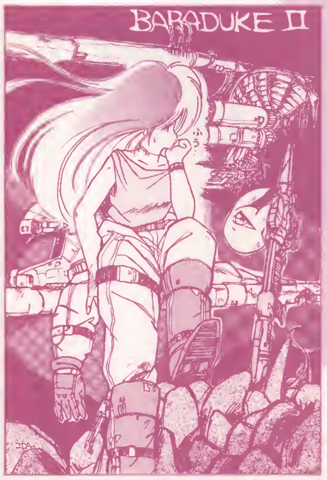
僕は笑いを必死にこらえながら、「じゃあ、おれがオモテ面をクリアしてやるから、おまえウラ面をクリアしてくれよ」と言いました。「ああ、いいよ」と言った彼の顔は「好奇心」に満ちあふれていました。

エンディングが始まった頃（その時、Aは早くウラ面が始まらないかとウズウズしていた…）僕は近くの人に「この子がウラ面を解きますよ」と言ってまわりました。ポカーンとしている人もあり、大笑いしながらついてくる人もあり…。

店の中の皆さんがAのところへ集まったところで、私は死にそうなくらい笑いながら家に帰りました。ストリートファイターにはウラ面なんてないんですよーだ。はっはっは!!

（三重県　ハヤタ君）

★悪友とはいえ、だましちゃあイケマセン!! しかし、エンディングが終わったあとの「GAME OVER」の文字を見た時のA君の表情を想像すると、笑わずにはいられないのであった…。テレカ当たり。



⇧（富山県　IDA君）★安らぎの一時!?

こちらこだわり派

家庭用と業務用…ゲームを変なワクをつくってながめるんじゃなく、もっとひろーい視野に立って見てみよう。

一概に家庭用ゲームを否定するのも考えものじゃない?

☆僕は12月号P47の田中雅之君の記事（PCエンジンをアーケードゲームと比べるなんて野暮じゃない?）を読んでウレシクなってしまいました。

R-TYPEに限らず「ゲーセンの方が難しい」という意見には疑問を感じます。人それぞれの感じ方があるのです。

僕の友達でファミコンばかりやっている人に「ジョイスティックとジョイカード、どちらが使いやすい?」と聞くと「絶対にジョイカード」と答えます。また同じ質問をゲーセンばかりに言ってるやつに聞くと「ジョイスティック!!」と答えます。ちなみに僕はずぇ〜ったいにパソコンのキーボードが1番使いやすいです。

要は僕が言いたいのは、7月号P55の「R-TYPE改め…」君がゲーセンで勝ってもPCエンジンで勝てるかどうかわからない、ということです。

僕も友人のPCエンジンでR-TYPEをやりましたが、なかなかの出来で難易度もゲーセンとそう変わりません。逆に僕は、ゲーセンよりPCエンジンでの方が先に進めなかったのです。カードだと全く思うように動いてくれません（僕が下手だという説もありますが）。今度パソコン版のR-TYPEが出ますが、これだったらPCエンジンユーザーにもゲーセンゲーマーにも負けないと自負しています。

近年、家族用ゲーム機もどんどんパワーアップしています。セカメガドライブ、スーパーファミコンetc…。パソコンでもX68000などのグラフィックはゲーセンとほとんど変わらないまでになっています。

ゲーセンにはゲーセンにしか出来ないことがあります。良いグラフィック、サウンド。アクション、シューティングゲームはやっぱりゲーセンが1番です。

また同じようにパソコンではパソコンにしか出来ないこともあります。SAVEやLOADなどはパソコンならではですし、それをともなったゲーム（RPGやアドベンチャーゲーム）はやはりパソコンが1番おもしろいです。

ファミコン、PCエンジン、セガなども、それなりに良いところがあると思います。1番良いのは低コストということですね。

最後に、やはりゲーマーというのは「ゲームをする人」をさすのであって、家庭用ゲーム機ユーザーもやはりゲーマーです。本来、ゲームは楽しんでやるもの。楽しい、と思うゲームの前に、ハードは関係ないと思います。人にはそれぞれ好みがあり、得手不得手があります。どんなゲームが楽しいか、どんなゲームが難しいかもまた、人によって違います。一概に自分の考えだけで家庭用ゲーム機をばかにするのはどうかと思います。

（愛知県　アッシュ君）

★家庭用テレビゲーム機のハードがさらによくなるにつれて、業務用テレビゲーム機との対比がこれからも論じられていくのが自然かも知れない。感情的な反発や自己主張だけでなく、冷静に双方の特徴、や役割・存在の意味などを考えていけば、おもしろいし、意味のあることかもね。

ゲーメスト編集部乱入記

☆某月某日。この日は半月前から計画してあった通り、ゲーメスト編集部に乱入する日であった。

神田駅で降り、西口通りを真っすぐに行き、右へ曲がりさらに左へ入ると…あったー! 柴田ビル!! 2階へ上がり、軽くノックして「もしもーし」

「はーい、どうぞー」「おじゃましまーす」と、そこにいたのは栗原さんと御旅屋さんであった。御旅屋さんに「いやーいつもお世話になってます。」などと話し、いろいろ聞いていると、突然ドアが開いて誰かが入ってきた。おお!! 石井ぜんじさんではないか!! うーん、写真も実物も同じだなぁ…と妙に納得してしまうのであった。

それにしても編集部ははっきり言って狭い。高校の生徒会室と同じではないか。しかし、こんな狭い所からゲーメストが出るのかと思うと、不思議な気分になってくる。

それから編集部にきた手紙などを見ていたが、思わずSKY BLUEさんのファンになってしまったりする。

そうこうして、数時間。ついに今日の客が全員そろったー。では出席者の発表ーっ!! 御旅屋さん、栗原さん、雑君保父さん、六鹿文彦さん、山崎[た]さん、横山浩子さん、そして私の7名。

その後はいきなりアルコールが入ったり、サイン会をやったりと、かなり盛り上がったのであった。残念ながら、私はその日すぐ帰ってしまったけど、AOUショーの時、また行きますのでよろしくお願いいたします。

（愛知県　はまきた原人君）

★この日は仕事にならなくて私は遅れに遅れた原稿をかかえて家路を急いだのであった。しくしく…。

サンダークロス

またもやニューバージョン

by KONOMI

パワーアップ

Ⓢ：スピードアップ…スクロールが早くなる。16段階。
Ⓥ：バリカン…散髪できる。髪型をリクエストしよう。
Ⓣ：ツインレーザー…上下にレーザーが出る。一見不便そうだが、実際不便である。
Ⓑ：ブーメラン…うけそこなうとブーメランをなくしたり、自機にささったりする。注意。
ⓞ：オプション…オプションがつく。
Ⓞ：おさる…おさるが出る。オプションとまちがえやすいので注意。

スペシャルパワーアップ

Ⓝ：ネパール…実は私のおばにネパール人がいるんです。だからどうした。

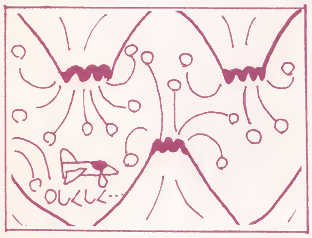
Ⓔ：イレーザー…消しゴムが出る。意味なんてない。
Ⓕ：フレーム…めがねのフチのこと。
Ⓠ：クエスチョン…クイズが出る。答えられないとスフィンクスがおそってくる。
1UP：1UP…その面のボスが1UPする。

ステージ一部紹介

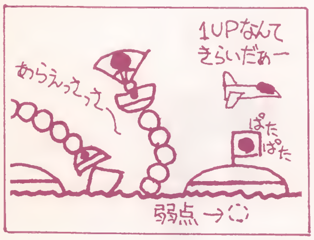
①グラII並みの火山。2－4を楽勝できた人なら抜けられるハズ。バリアがないのが苦しい。意外とツインレーザーが使える…訳ねーだろ、バーカ。
②1面ボス。シンクロナイズドスイミングをしている。弱点は土の中。時々息つぎに上がってくるので、そこを狙おう。図では1UPを取ったところである。
③超小型戦艦面。弱点を狙え。どこに居るかはわからない。小さすぎて見えない弾に注意しないと突然死ぬぞ。見えないから注意してもムダか…。

（大阪府　武本貴教君）

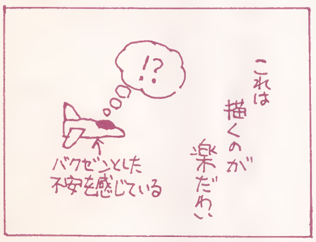
★8月号のぐらつうタイムズに続いて、雑君保父あてに届いたお便りなんだけど、おもしろかったから雑君からぶん取ってきちゃった。このセンスには頭が下がります…。松のテレカ当たり。



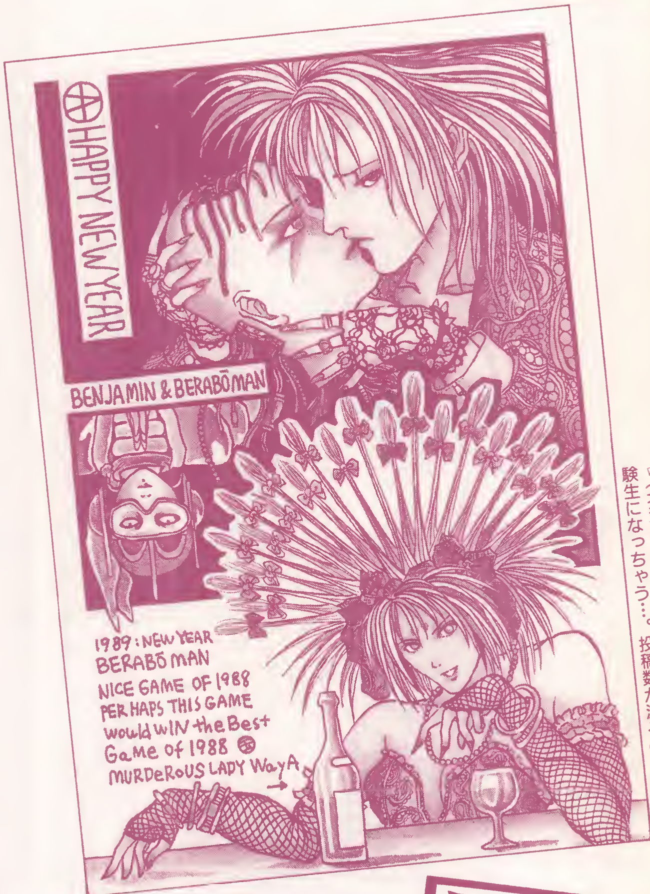
▲図①



▲図②

▼図③


パロディゲーム大集合



⇦（北海道　玉葱消防団君）★高2の彼も今年は受験生になっちゃう…。投稿数が減るのは残念!!



⇧（佐賀県　魔俐婀さん）★もしかして40もサークルかけもちしてるんですか!?

⇩（愛知県　しーあーる。C君）
★い、いくらですかぁー!!


パロゲー短編集

☆サンタ・クロースル
by コガニ
主人公「平山三太」の聞くも涙 語るも涙の感動の物語。苦難の人生ゲーム。

☆²(グラ)
by トナリ
早くお湯をわかす。それだけ。最近は地震体験車を指して言うこともある。

☆アテナ
by HNK
〒101 東京都千代田区内神田……

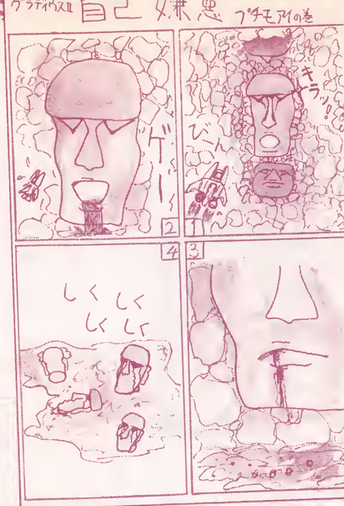
☆サイバンタンク
by コワレンド?
その名の通り司法権をもつ戦車のこと。



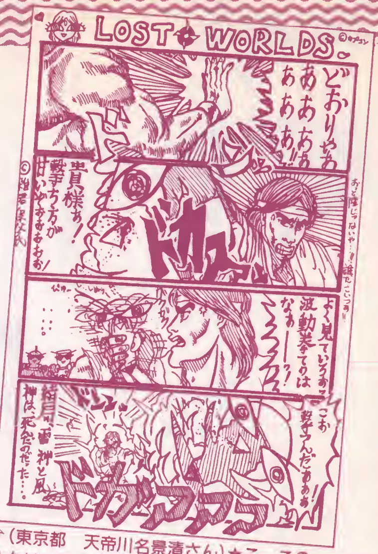
⇦(新潟県　塩原利康君)★お遊びも程々に…。㊞君のおすすめでテレカ当たり。



⇧(熊本県　WERDNA君)★最後はやはり白い灰になってしまうのでしょーか?



⇧(埼玉県　小石井君)★なんて悲しいプチモアイ達…。



⇧(東京都　天帝川名景清さん)★こ、このハクリョク…。波動拳じゃねぇっーの…。



⇦(石川県　HURRICANE−SF君)ふっふっふ…没ハガキがこんなに少ないわけはない!!

今の政治のあり方にメスを入れる
辛口ゲーム

最後の県道

by イイレム

☆——『世界征服をするためにはまず日本征服』を合い言葉に、本州某県に犯罪結社「月影」が設立された。世界を目標に、日本征服で失敗した過去の犯罪組織の失敗を教訓として、まず、この某県を征服して、活動の拠点とすることに多数決で決まった。そしてこの情緒あふれる某県を舞台に、のどかな戦いが始まった…。

さぁ、君は「月影」の幹部その1となり、県道を破壊して県民の皆さんを困らせろ。

操作は360方向レバーとジャンプ、ショット、武器選択の3ボタン。それでは各武器について説明しよう。

・羊かん霧正…某県の名菓である。幹部その1の好物。力の源である。パワーアップすると輪を描くように大量に食べられる。ただし、食べすぎると胸ヤケをおこして、一定時間ゲロを吐くので注意。

・株券…主に県議員に使う。これを使って議員を辞めさせる。パワーアップすると、3人同時にわたすことのできる強力な武器(?)となる。

・爆弾…ダイナマイトである。主に県道破壊用。普段は幹部が怖がって1本しか持てないが、パワーアップすると3本まで持てる。

・電気ガマ…日本〇軍が作っていたという(私の県で…とは言わないが)圧力ガマ爆弾。普段は8方向に投げることができ、パワーアップするとふり回すことができます。これは圧巻!!

さらにアイテムを取ることにより手下をボディーガードにつけることも可。ただし、経済上の理由で2人までしかつけることができない。

さぁ！ 君も正月は最後の県道でうっぷんをはらせ!!

(岩手県　JAX氏こと影蛇樺君)

★タイトルのみならず、使用できる武器もしっかりパロディにしているのはマル。細かいステージ紹介も欲しかった…という事で松はおあずけ。竹です。

(長野県　PAETY-M君)

☆カーストワールド

イ〇ドでおなじみの身分制度がゲームになったもの。だんだん身分をあげていき、最後に〇〇となる。

ドルが上がるかのう（ドルアーガの塔のパロです。念のため…㊞）

by ナクコ

円高ドル安の時代となった今、ドルがあがるのか心配になってきた旅行者ゲーム。

おめー寿?ファイト!!

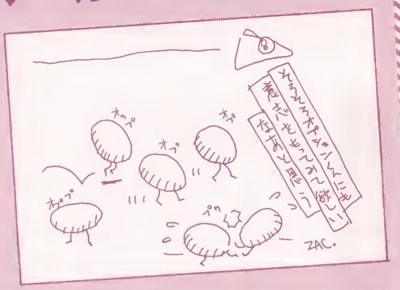
by I am

寿の少年がみんなから「ファイト!!」とはげまされる青春ゲーム。

(福島県　MEG ッシュ君)

★今月の短編集は今一歩の作品が多かったなぁ。この2人のが多少笑えたので採用。2人まとめて梅×2で竹にしときます。

コナミ・ゲーメスト連動企画
「グラIII」〆切り迫る!!



というわけで、皆さんも先月号(1月号・64ページ)で御存知の事と思いますが、現在コナミではグラディウスIIIのアイデアを募集している訳です。

やはりゲーメストを読んでいるぐらいの方々となれば、「こんなゲームをつくってみたい!」あるいは「あんなゲームがあったらいーのにぃー!」もしくは「おさるっていーよなぁ!」なんて思った事が一度はあるハズ。あるよな。あるの! 決まり! そー決まったトコロで、そーゆう人々にとってこの企画はまさに天からの授かりモノ、神の啓示といえましょうオゥジーザスゥ! くすぶっている才能を開花させるビッグ・チャンス。ゆーなれば東洋のアメリカンドリーム。

さーさーそこのおにーさんもおねーさんもおじょーさんも娘さんも女の子もプリティガアルもみんないっしょに私におたより、うそグラIIIアイディアにレッツ投稿だーい。イメージイラスト部門もあるよーん。オリジナル基板を手にするのは、君かもしれない……(ちがうかもしんない。)

(けしかけ人・雑君保父)

ご商談コーナー

景気どんげね

——景気はどうですか?

（宮崎県の言葉＝神宮前キャロットハウス提供）

売ります

☆あのOLDゲーム伝説に出てきたハイパーオリピック83を、なんと筐体つきで6000円で売ります。詳しく知りたい方、Wハガキで。（〒744 山口県下松市西開作293 兼田洋治）

☆業務用基板、スーパーリアル麻雀PII（パネル、ハーネス付）を23、000円で、サイコソルジャーを15、000円、忍者君阿修羅ノ章を10、000円で売ります。全て送料込み。以上セットで基板ダブルドラゴンとの交換も可。連絡はWハガキで。（〒929-13 石川県羽咋郡押水町今浜ト-22-26 東間健一）

☆ビデオゲーム基板、サラマンダ、ラストミッション、ザ高校野球、ノバ2001、ザ運動会、ピットフォールII、を売ります。まとめ買いしてくれる人の方がうれしーな。バラ売りもするよーん。システイボンバー、イグジーザス、（テーブル用）の基板が欲しいので、交換も可。他にもテーブルゲーム機、コントロールBOXもあります。希望価格等を書いてWハガキで連絡下さい。（〒753 山口県山口市泉郡町9-5 鹿野雄二）

☆ゲームビデオ、ストリートファイターとナムコの伝説（VHS）をセットで4000円ぐらいで。送料込。おまけにナムコ下敷を7枚さしあげます。（〒654 神戸市須磨区戸政町3-4-13 石黒弘二）

☆セガゲームミュージックVOL2を1000円、ドラゴンクエストI・IIを各800円、アーケード版グラディウス、アーケード版沙羅曼蛇のゲームミュージックを各500円で売ります。（以上全てCT）（〒080-24 北海道帯広市西24条南1丁目40-30 橋本悦明）

☆セガマスターシステム（3Dグラス、ビデオ入力用コード付）に孔雀王、スペースハリアー3D、メイズウォーカー、アフターバーナー、ファミリーゲームズ、覇邪の封印、ザ・プロ野球、ヒーローをセットで2万円で。送料こちら持ち。（〒659 兵庫県芦屋市潮見町4-6-3 信岡彰）

買います

☆キョーワインターナショナルのコントロールBOX（ビデオ端子対応）を2万円前後で買います。1番安く売って下さった方には沙羅曼蛇とドラスピのビデオをセットにして差しあげます。希望価格をWハガキに書いて送って下さい。（〒605 京都市東山区下弁天町65 大槻哲嗣）

☆ゲーム基板、悪魔城ドラキュラを3万円前後で売って下さる方、希望価格を書いてWハガキで連絡下さい。（〒702 岡山県岡山市南輝1-7-13 山根健）

☆ビデオゲーム筐体（ちゃんと動く、ボタン3つのもの）をできるだけ安く売って下さい。初心者なので、使い方をきちんと教えてくれる世話好きな人希望。Wハガキでよろしく。（〒245 神奈川県横浜市泉区中田町170-9 中島文寿）

☆ビデオゲーム基板、パックランドかドルアーガの塔かマッピーをなるべく安く売ってください。1番安く売ってくれた方には、大道芸クルセイダーズという知らない人にはぜ～んぜんおもしろくないマンガをさしあげます。希望価格を書いてWハガキで連絡してください。（〒790 愛媛県松山市道後今市1-19 上杉武司）

☆コミケソフト、ソフトフォーラムのSHOW・DOWNとオプションディスク（SHOW・DOWN用データDISK）をセットで売って下さるか、または即売会で買ってきていただけませんか？ 即売会へ行ってきてくれる人にはお礼いたします。まずは60円切手同封で。（〒003 北海道札幌市白石区川北2条2丁目1038-40 佐藤正敏）

その他

☆僕の持っている月刊NG創刊号～23号まで、150冊ど～んとプレゼント。（各号10冊ぐらいずつあります。）欲しい方はWハガキ（カラーイラスト優先）で連絡を。（〒556 大阪府大阪市浪速区稲荷2-5-6 的羽正稔）

☆アフターバーナー、ブラックドラゴンどちらでも好きな人（なるべくブラックドラゴンの人）、文通してください。性別、年齢は問いません。返事は絶対出します。（〒309-16 茨城県笠間市笠間1527 川堀義寛）

☆私のPCエンジンとあなたのコントロールBOX（RF出力かビデオ端子対応のもの）と交換して下さい。完動品ならどこのメーカーのでもけっこうです。交換してくれた人には某雑誌5～6冊つけます。まずはWハガキで。（〒960-08 霊山町山戸田中ノ内41 菅野日出雄）

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

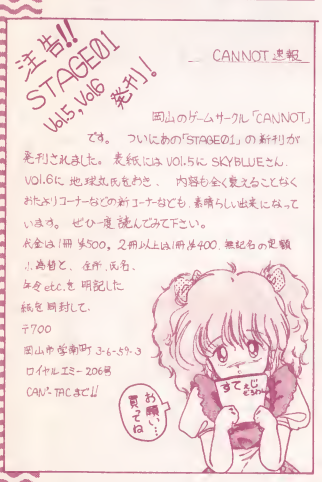
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

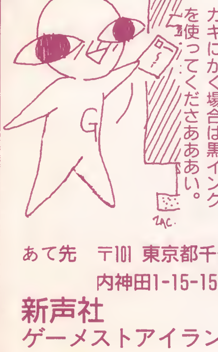
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮ください。







お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださああああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係



憧れのビデオゲームを君のもとに！

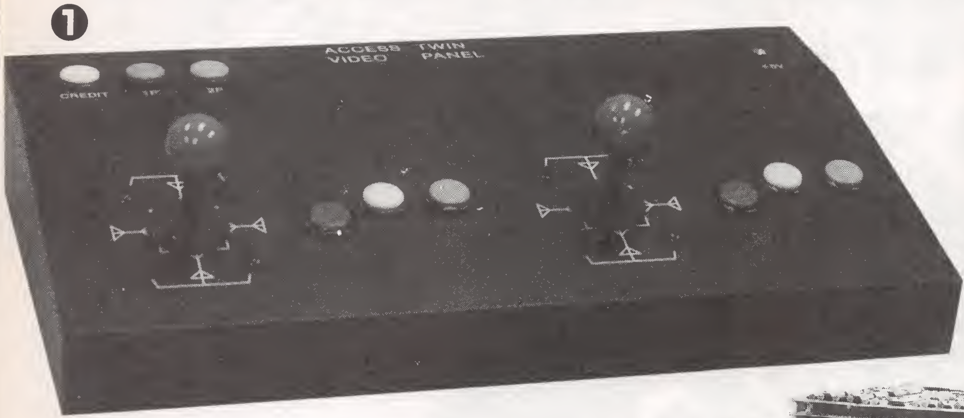
新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

❶



❶ACCESS-TWIN
- ■7×23×42(cm)
- ■2レバー・6ボタン。
- ■ビデオ端子付対応。
- ■アナログRGB端子対応。
- ■ヘッドホン装着可。
- ■その他の装置については仕様書をどうぞ。
- ■色は黒、白／茶ツートンカラーの2タイプあります。

❷TVG-P 40×40×45(cm)
ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

❸ZERO-ONE
16.5×26(cm)

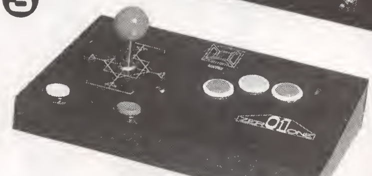
❹PCB
多数在庫あります。

❺テーブルゲーム機
14インチ、18インチ

❷



❸



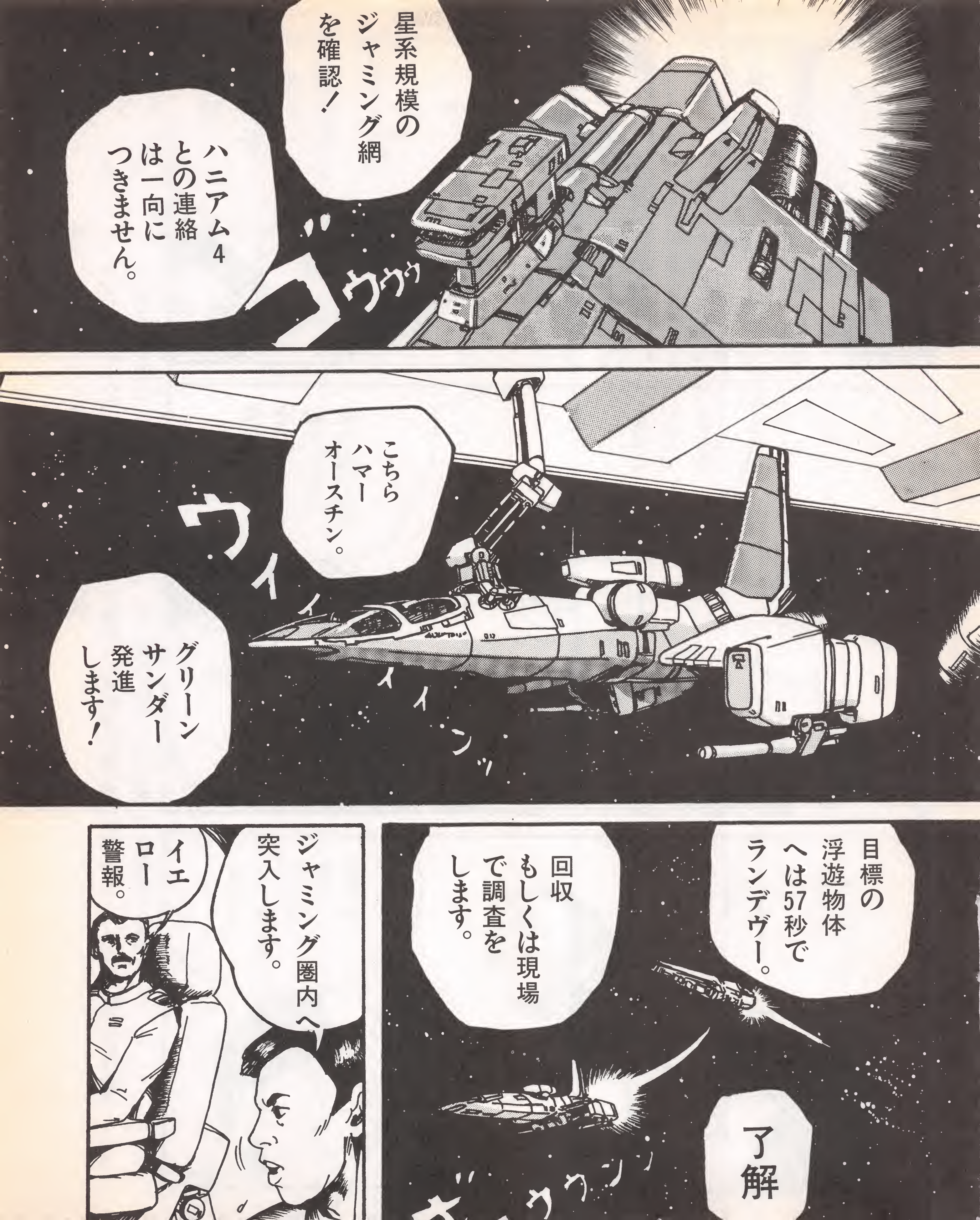


●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス G2係

☎(0425)36-7131(代)
〒190 東京都立川市砂川町8-62-5


サンダークロス
ーザ・ファースト・アタックー
コナミ開発コミック部
ゴゴゴゴゴ…
亜空間より通常空間へ復帰。
光速の15%まで減速。
移民惑星ハニアム4へは4.5光年の距離です。
ウウン
ウンン


星系規模のジャミング網を確認！
ハニアム4との連絡は一向につきません。
ゴウウウ
こちらハマーオースチン。
グリーンサンダー発進します！
ウィイイイインッ
目標の浮遊物体へは57秒でランデヴー。
回収もしくは現場で調査をします。
了解
ジャミング圏内へ突入します。
イエロー警報。

■アレックス・ティオムキン大尉⚲ 22歳

ペテルギウス宇宙軍士官学校卒、中型宇宙船免許取得後入隊。バーハイム反乱戦で殊勲。身長178・体重69kg。プレイボーイ。牛丼屋の息子、店を継げと親から催促。

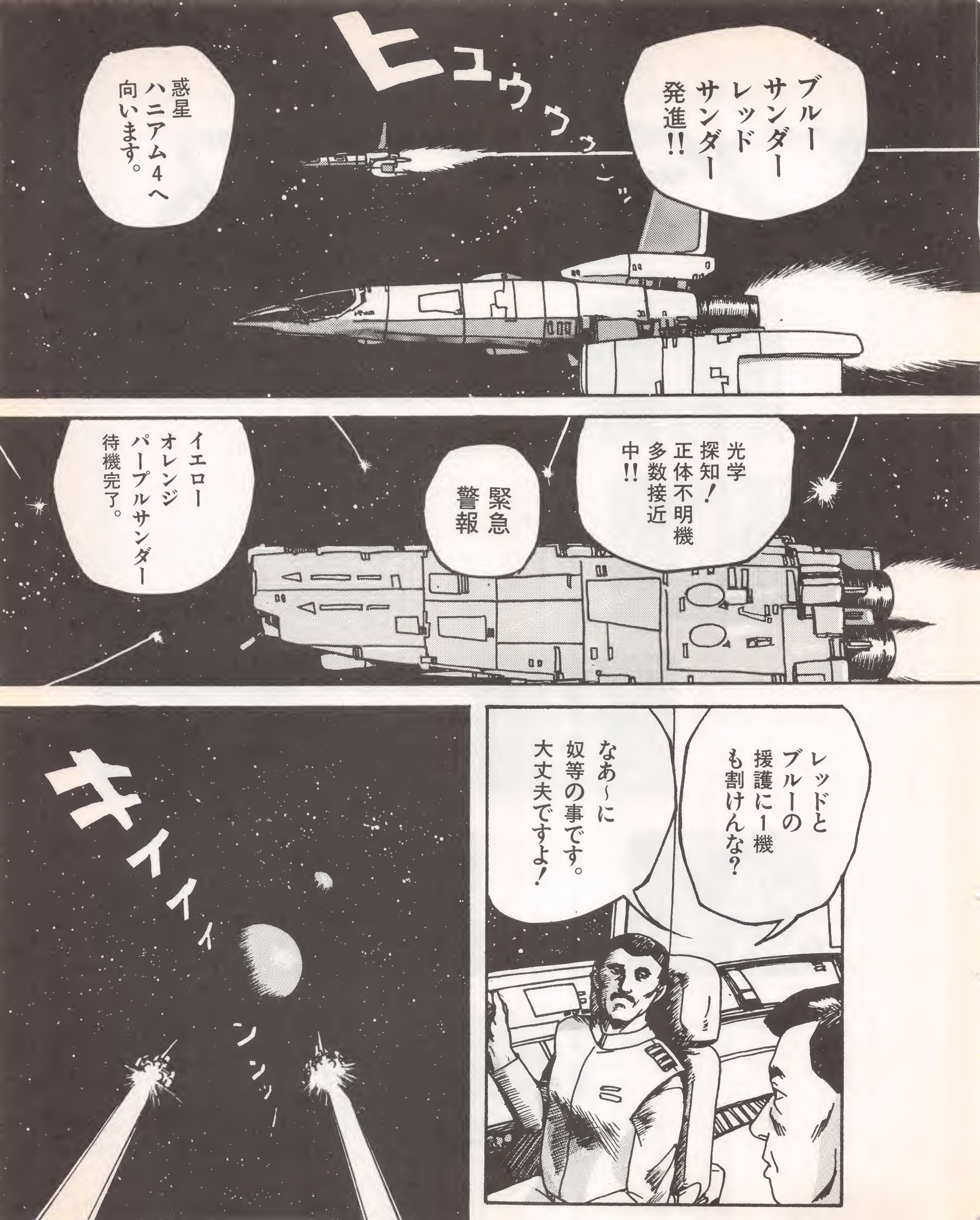



パイロットも戦闘経験の多いベテランばかりだし…
サンキュー！
じゃあ、また100年も前の様な対エイリアン戦争が？
その噂はみな知っている様だな。
違う点は敵が銀河の外から来るのかも
ひょっとして他銀河から!?
フム……
こちらグリーンサンダーどうぞ…
目標物を発見調査します。



■シャノン・ピュアーズ少尉♀　20才　20歳
木星アカデミー首席で卒業後、パイロットオーディションで宇宙軍へ入隊。
父は宇宙軍歩兵戦隊曹長。母はクラブ歌手。身長168・B87・W56・H85・体重?




ブルーサンダー
レッドサンダー
発進!!
ヒュウウウゥンッ
惑星ハニアム4へ向います。
光学探知! 正体不明機多数接近中!!
緊急警報
イエロー
オレンジ
パープルサンダー
待機完了。
レッドとブルーの援護に1機も割けんな?
なあ~に 奴等の事です。大丈夫ですよ!
キイイイインンッ

サンダークロス

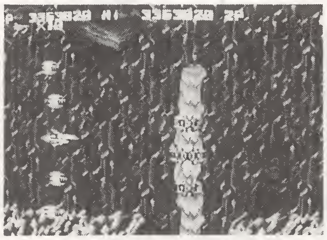
©コナミ　石井ぜんじ

前回は前半面の攻略をしましたので、今回は後半です。うまい人ならもう3周～100万まで行ってしまっているでしょうが、このゲームの基本は1周クリアにあります。初心にかえって、じっくりと攻略していきましょう。

STAGE 6

後半面ということで、かなり難しくなっています。やられるとそのままズルズルとはまって最終面で終わってしまうこともあるので、気合を入れていきましょう。

初めはザコが群れをなして飛んできます。ここはオプションは広げておきましょう。ここでは、下の茶色の地形に当たるとやられてしまいます。


初めはザコが出現。下の地形にはぶつかるぞ。

見落とさない様に。

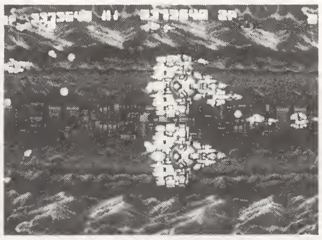
その後、ファイヤーが前方からいくつも飛んできます。この火の玉はこの面の後にも出てきますが、前半はまだそれほど発生量が多くありません。

数で押してくるファイヤーボールに対抗するには、オプションをできるだけ縮めて後ろに居る事です。むやみに広げると撃ち負けてしまいます。また、ここでも自機の装備は当然ブーメランでいく事。この面はブーメランで通しましょう。

ファイヤーボールは撃ち負ける他に、画面の端に追いこまれるのが怖いのです。これを防ぐために、画面の下からゆっくり上に上げていって逃げ切るか(むろん上から下でもいい)途中でスキを見て切り返すようにして下さい。

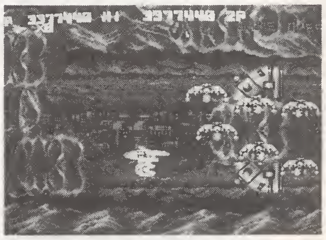
ファイヤーボールの後は中型機が2機、さらに画面の上と下からナナメにザコが飛んでくる難所があります。

ここは、全面中でも1、2を争う難所。完璧な攻略法は見つかっていません。多少アドリブで弾をよけて下さい。オプションを広げてザコを倒し、中型機を残して中型機の


ここが難所。中型機2機の弾が辛い。

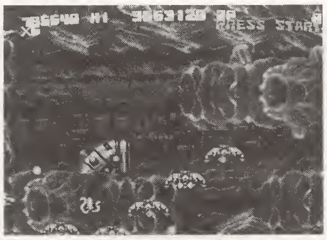
弾をかわすか、逆にオプションを縮めて中型機の方を壊すか迷う所です。自分なりに合った方のパターンを使って見ましょう。

この難所が過ぎると、狭い洞窟地帯です。ここは、通路がいくつかに分かれていて、ところどころにハッチがあり


洞窟地帯のハッチは必ず倒しておくこと。

ます。また、岩のシャッターがあり、撃つと一定時間開きます。

どこを通るか迷う所ですが、初めは1番上を通っていくのが無難です。岩のシャッターがない分楽でしょう。その後は下を通っていくと、イカの隠れキャラがあり1万点を取

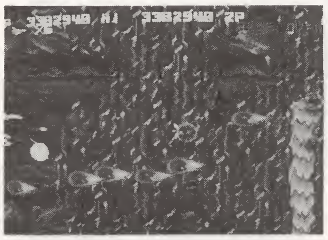

出た。隠れキャラライカ君。足が2本。

ることができます。まあ、オプションがついていればどこを通っても大丈夫でしょう。

ただし、オプションを広げてハッチとザコは片付けておかなければなりません。また、復活の時はハッチのあるまん中の通路を通らないとハッチが壊せないので詰んでしまいますよ。

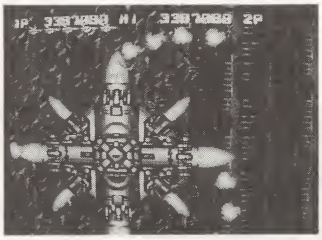
洞窟の最後の方では、岩のシャッターが2つ並んでいる所があります。ここは、常に撃っていると、シャッターの2つがタイミングがずれて開閉してしまうことがあります。こんな状態では通り辛いので いったん撃ち止めて、同時にシャッターを開けるようにしましょう。また、最後にスペシャルパワーアップを取られない様に注意。取ったらすぐ使い切ってしまいましょう。ファイヤーボールの大発生地帯に突入するからです。

ファイヤーボールの大発生


ファイヤーボールの嵐。少しずつ上に逃げろ。

地帯は、前半で述べた事をしっかり守って下さい。前半より全然発生量が多いので、切り返さない場合はよほどゆっくり動いていかないと追いつめられてしまいます。

さて、ボスですが、このボスは煙の様なものを4カ所から吹いてきます。前に出るとこれに追いつめられてしまうので、常に後ろで戦いましょう。しばらくすると、ボスはつっこんできます。こういう

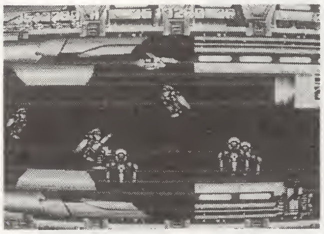

6面ボス。左下にいればやられない。

時でも前には出ず、左下の隅で耐えるのが賢い方法。この時は下から吹き出す蒸気をちゃんと撃っておきましょう。

また、近づいてきた時に本体を撃とうとするとファイヤーボールが45度の角度で飛んできます。これでやられる事が多いので、近づいてきた時は絶対本体は狙わないほうが良いと思います。

STAGE 7

いよいよ最終面ですが、ここはノーミスで来れば恐るるに足りません。そのかわり、1回やられてしまうと、見た


最終面は死ぬといろんな敵が見られる。

事もないような攻撃が加えられ、復活は非常に困難です。

まず初めにサラマンダのベルベルムの様な敵が編隊を組んでやってきます。オプションを少し広げて撃っていれば弾を撃たれる前に全滅できるでしょう。

この編隊は必ず上下、上下と来るのですが、ノーミスの場合は覚える必要もないでしょう。

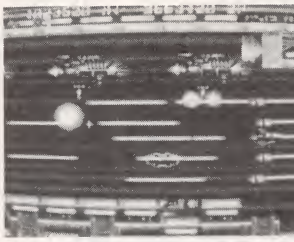
そして、この最中にパワーアップを出す編隊が出現します。パワーアップが出現したら、Tを取ってツインレーザーにしましょう。ボスの直前までツインレーザーで行くのです。後ろから出てくる敵が

今回は後半面の攻略だ。とにかく

多い分、ツインレーザーなら楽勝です。

ツインレーザーを最強の状態で取ってしまえば後はただ撃っていけばいいだけです。出て来た敵をかたっぱしからつぶしていきましょう。

敵をどんどん倒していると意外に気がつかないのですが、途中で後ろから3台の戦艦が出現し、ミサイルを落としてきます。雨のようにミサイルを落としてきますが、このミサイル、実は1つ1000点なのです。

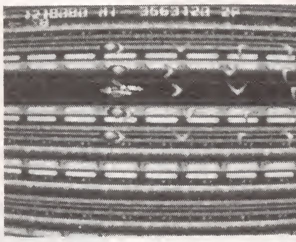

これがミサイル稼ぎだ！

そこで、ツインレーザーでこの戦艦を倒さないようにミサイルだけ撃っていくと、それだけで20万点くらいはいってしまいます。これを知っていると知らないでは大違い。20万エブリのノーマル台では残機も1機分稼げます。戦艦のミサイルの下をくぐるのは少し怖いですが、ちゃんと撃って、戦艦の下で止まらないように後ろに引けば大丈夫。

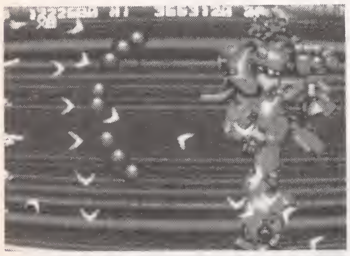

最後のパワーアップでブーメランに変える。

この戦艦を抜けた後、上にスクロールが上がっていきますが、ここで最後のパワーアップが出ます。このパワーアップは早めに出しておいて、ブーメランに変えていきましょう。ボスにはブーメランの方が有効です。

ボスの手前は道が細くなっています。ここで撃ち休むと弾が飛んできて、狭いだけによけ切れません。こんな所でやられては元も子もないので注意しましょう。

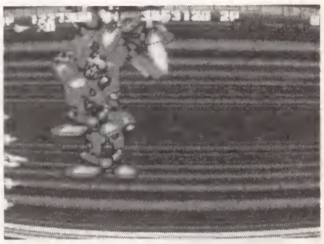

狭いので弾を撃たせない様に。

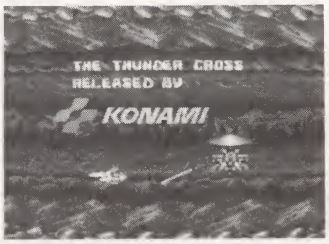
ボスは巨大ロボットです。最後のボスだけに、デカイ弾、誘導ミサイル、レーザーに撃つとはじける弾とあらゆる攻撃をしてきます。しかも、連続してダメージを与えるのが困難なため、かなり粘られてしまいます。


最後の敵、巨大ロボット。

弱点は胸のあたりにあるので、上の方で弾をかわして弱点に攻撃出来る様に心掛けて下さい。また、誘導弾の発射孔の少し上のラインに合わせると、比較的安全地帯になっています(弾は撃っていること)。ただし、近づいて来た時に弾に当たるので、その時は足元に逃げましょう。

このボスで死ぬと非常に辛いですが、ひたすら上で粘って下さい。残機があればなんとかならないことはないですよ。


ロボットが近づいて来る。左下に逃げろ。



コナミはエンディングを大切にしてますね。

これでサンダークロス全面攻略は終わりです。このゲームは初めのバージョンなら比較的易しいので、1周クリアさえすれば1000万達成は近いと思います。難度は3周か4周くらいまでは上がりますが、それほど上がらないのでそんなにハマりませんよ。あきらめずに頑張って下さい。

出張所 ○この前、よっぱらったおじさんがグラIIの上で、いきなり裸踊りをし始め、警察につれていかれた。(じつわ)(大阪府・白井直樹君)

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

ついに実現！こだわる方へ！
ステレオサウンドで迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

●1P・2P同時プレイもOK／●ジョイスティック2つのゲームもOK／中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK〃●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

本物ゲームがステレオになった！
AV感覚満点

■価格〔KIC-045DX 完成品〕

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応￥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……￥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…………￥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。
（VHF1～2チャンネル）
★寸法：W450×D200×H100（m/m）

実用新案申請済

★ただ今発売記念セール中！



付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、＋12V1A、－5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

New

高性能になって新登場〃
コントロールBOX **KIC-045DX** 価格据え置き

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンドが楽しめます。（付属：ステレオヘッドホン端子）
★高画質になって画面もスッキリ。ビデオコンバータKIC-0090の改良によりⒶ、Ⓒタイプのビデオ対応が高画質に〃
＊旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。詳しくはハガキで当社サービス部まで、"AV改造案内書"を御請求下さい。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット

★ハードに強くなろう！
組立フルキットにチャレンジ〃〈図解入り、マニュアル付〉



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。（Ⓑタイプには付属していません）
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の**5,000円引き**です。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します。（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25％も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

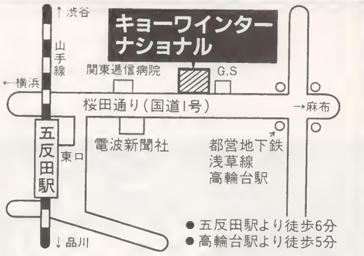
★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります。
※詳しい資料・在庫価格表は60円切手×3枚同封のうえ下記までお申し込み下さい。

コントロールBOX用パーツ 各種部品格安販売中〃

ショールームオープン〃

業務拡大の為、会社を移転し、ショールームをオープンしました。ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。



（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1:00～6:00

コントロールBOX KIC-045DX
関西地区総発売元
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
コア日本橋2F ☎06-643-7641㈹

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK／詳細は在庫価格表をご覧下さい。

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

だーめすと

大読者プレゼントゥ!! 当選者発表

先日、出版界の死角をついて見事発行された「だーめすと」だが、発行と同時に全国的に反響がまきおこり、編集部には連日賞賛と怒りの声が山のよーに届いた。まぁ、現金書留はくるわ、在位六十年記念切手は貼ってくるわ、取次から注文はあいつぐわで、スタッフ一同「やらなきゃよかった」と喜びの涙をおしとどめる事ができない。

ここでは寄せられた感想のごく一部を紹介しよう。

「とてつもなくくだらない。クボンヘート教授が丹波哲郎に見えた。爆発的人気が出ると思った」

「初めて読んだ時は感動して口から涙があふれてきました……。ありがとうございました」

「おさるを極めてますね」

「友達といっしょに読んでいたら、友達は友達でなくなった」

「いったい何をしたくてこのページがあるのかわかりませんが、かなり笑わせてもらいました」

「ギャハハハハ／（死語）」

「世の中には下には下がいるもんだと、つくづく思い知らされました」

「あほんだらぼけなすおもろいやんけもっとやれ。二度とやれよやくそくやからな」

「これで終わったたー誰も思ってねェーぜ!! ちっくしょー雑君先生、落としすぎだよォー…シクシク」

「かいた人がかわいそうだ」

「みなさん、自分自身をバカにしてはいけません。もしほんとうにだーめすとならゲームフリークたちはかわないでしょう。僕たちにとっては天皇よりもそんけいしているのです。だからだーめすとなど見たくない。今にきっといい事があると思います。僕も、いいことがあるように今日もねがっています。」

「ケンケンの声は『ヘイィエンエンエンエン』であって、断じて『ウシュシュシュシュ』ではない！」

「感無量」

「これって書くとき悩んでたり苦しんでたりしたらただのバカだなーなんて思うけど、けっこうたいへんだったでしょう」

「通りすがりの会話」

女：いやなにするのやめて

男：うぉー。

女：え、お父さん!!

　　　わたしよ響子よ

男：なにぃ!! うぉー

　　　たまんねーぜ

（その2）

女：きゃーはなして

男：うぉー。

女：私は婦人警官よ

男：なにぃ!! うぉー

　　　たまんねーぜ

「年刊といわず日刊にしろ。あと、ページもせめて100ページはほしい」

「淡谷のり子さんのサインも入れておかなきゃ」

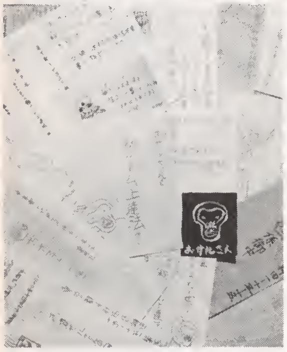
「こういうのは、とてもすばらしい事だとおもいました。ぼくもろうにんになったら、ざっくんせんせいみたいにいきていきたいです」



▲富山県　砂道元成君

イラストコンテスト・発表!!





◀ドトウのようにおしよせるおさるさんコール。中には「新声社おさるさん係」とか「うき／係」なんてゆうのもある。

アンケートハガキから

まず、気がつくのは「どこでお読みになりましたか？」という質問に、半数以上の人が「トイレ」と答えている事だ。おまけにそのうち半数が「ふくのに役に立った」と答えている。きちゃないなあ。

残りの人々は「会社」「応接間」「インド」「ナゴヤ球場」「座敷牢」「目と唇」などと答えている。

よくわからないのが、「だーめすとで一番役に立った所は？」の答に「聖火でハトが燃えた事」が多数あった事だ。すごく謎だ。「あるわけねーべよ」とか「ああいう捨て身の攻撃ができる事」「ゲーメストの穴うめ」「ユーモアと愛と勇気とカンビールと、数々のたとえられない〝何か〟を与えてくれているとはいえないこともないが決してそうではない！」といった冷静な意見も多かった。

そーいえばクイズもやったんだった。「毎月30日発売の日本唯一のビデオゲーム専門誌といえば？：□スト」

○ドメスト　ドン！
　「根こそぎです」
○ホイットニー・ヒューストン
○ふれんち・とースト
○アイム・アンチ・クライスト
○ペスト
○バスト
○ビースト
○何でスト
○ホロコースト
○ブラックリスト
○メフィスト
○サディスト
○全日本ミス長嶋コンテスト
○コブラツイスト
○ダイヤモンドダスト
○パワードリスト
○サイコロ
○コンプティーク

なかば強引な解答が印象的であった。他にも「名前＝石井ぜんじ」といったように身をすてて芸をとった勇気のある人が多く見うけられた。

★幸運を呼ぶ（とは誰も言っていないが…）だーめすとクリップ、おかげ様で注文個数が50個を越えました。中には旧五百円札で10個も申し込む人がいたりして、すでに冗談の域を脱しています。さあ、今すぐあなたも!!

●発送は発表をもってかえさせていただきます



静華のWe Love VGM! 29

にはばたけ――

カプコン・サウンド・チームインタビュー
アルフ ライラ ワ ライラ +アリババ(?)



取材協力：スタジオJIVE

**カプコンの強力2弾!!
「大魔界村GSMカプコン」1月11日。
「ストライダー飛竜」春に発売予定。
自信満々カプコンサウンドチームに肉迫インタビュー。**

お元気ですかァ？（米米クラブ調でみんな、楽しく冬休みを過ごしているかな？　それとも、入試を目前に受験勉強に追われているかな？　そんな受験生諸君にも、64年のスタートにふさわしい耳よりなお知らせがあるんです。

1月11日サイトロンから「大魔界村GSMカプコン」が発売されます。そこで今月はカプコンサウンドチームにお話を伺ってきました。

新年早々の期待作ですよ

静華　新作についてお聞きしたいのですが、どんな曲が収録されているのですか？

河本　大魔界村、ロストワールド、1943改、それとアレンジバージョンで、大魔界村とロックマンIIです。

静華　アレンジはどんな風に出き上がったのですか？

河本　大魔界村は弦楽四重奏でロックマンIIはロックです。

静華　前回の魔界村（アレンジ）では元サザンの国本佳宏さんがアレンジなさったそうですが、今回はどなたがいらっしゃるのですか？

河本　はい。エキスポでおなじみの松前公高さん（ゲーメスト'87 11月号・38ページ）にロックマンIIのアレンジをてつだっていただきました。

立石　今回ははっきり言って彼には頭上がりません。もうリズムの嵐で、ロックマンIIは本当はこんなBGMなん



立石孝氏

――世界

お相手は
東方（セガ）
Hiro氏
Bo氏
西方（カプコン）
藤田晴美さん
河本圭代さん
立石　孝氏
（以上カプコン）
松前公高氏
（EXPO、アレンジ）

インタビュー
小林静華
御旅屋喜久

だ、ということが分かってもらえたらうれしいと思います。

静華　松前さんは、具体的にどんなことをなさったのですか？

松前　私は、主に音の味つけをしたんですが、ドラムの打ち込みに強弱をつけたり、生に近づけようと努力しました。特に注文はなくて、レコーディングの当日、一度だけテープ聞かせてもらって、譜面に目を通しただけで、たいしたことやっていませんよ。

立石　何をおっしゃるんですか。もう本当に彼の力は大きいです。かっこよく仕上がりましたよ。

静華　一度テープを聞いただけで、サウンドチームを満足させてしまうアレンジャーなんて、本当にすごいですね。早く聴きたいなあ…。

思わず個性が生きた1943改

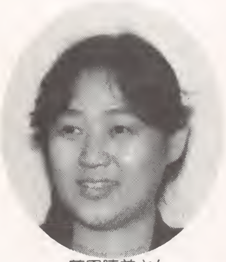
御旅屋　ところでロストワールドの曲ですけど、企画の担当の方からはどんな要望があったんですか？

河本　ロストワールドは私が創ったんですけど、企画の担当者からは、例えばこのステージは古代エジプト風なものとかいう、ごく簡単な説明だけでした。だから、自分で好きなようにイメージをふくらませて曲創りしましたので、実際のゲームに合っているかということは、あまり考えませんでしたね。

御旅屋　でも、古代エジプトや日本風というか中国風のあの面なんかの曲は、ゲームの雰囲気にピッタリ合ってすごくよかったですよ。

河本　そうですか。そう言ってもらえると嬉しいですね。

静華　1943改でご苦労された点は、どんなところですか。


藤田晴美さん

藤田　とにかく1943改の時は時間がなくて、サウンドスタッフ全員が分担して曲を創りました。ゲーム全体を通じて統一したものにはなっていないと思いますが、時間に追われて短期間で作曲しました。そのことで、かえって各自の個性というか、好みの曲になっていますので、1943改を聴くとカプコンのサウンドスタッフ全員の音楽の傾向がわかると思いますよ。

立石　1943改では、悲惨な思い出があるんですよ。私はまだ新人でしたので、どうしても、データの打ち込みの順番が一番最後になってしまうんですね。みんな家に帰ってしまって、暗くシーンとした会社で独りさびしくキーボードに向かってデータを打ち込むんですけど、ちょうどその日は、バレンタインデーだったんです。これはなかなかみじめでしたね。（笑）

好みはバラバラ

静華　ところで、みなさんはどんな音楽がお好きですか。

河本　最近いいのがないから、これといってないですね。

静華　しいていえば、何かないですかねェ。

河本　クラシックですね。


河本圭代さん

ラベルとかバッハとか…。ハードロックは大っきらいです。

静華　藤田さんは？

藤田　ジャズですね。

立石　私は浅香唯です。彼女の最新のアルバムも手に入れましたよ。ジャズや現代音楽は聞きません。それから久保田利伸も好きですね。

静華　個性豊かというか、みなさん好みがバラバラですね。レコード作る時、意見がくい違ったりしませんか？

立石　いえいえ、チームワークでは、うちはどこにも負けません。こんなに人間関係うまくいってるところで仕事ができて、ほんまに幸せです。

静華　仕事場が明るく楽しいのは本当にいいことですね。

次回作ストライダー飛竜は超オススメ

静華　それではストライダー飛竜についてお聞きしたいのですが、今回のレコードには収録されていませんね。

立石　ええ。でも、次のレコードのメインになるでしょう。もう超超超期待の大作なので簡単には出しませんよ。

河本　本当にすごいです。

立石　音声合成はこってるし、細かい所にも気を配って作りました。人気でると思いますよ。

御旅屋　ストライダー飛竜はまだゲームセンターに出てないので、多くの読者はまだ実際のゲームは知らないわけですが、音声合声のどんなところが凝っているんですか？

藤田　そうですね。例えば4面のアマゾネスのしゃべる言葉。普通ですと適当にわけのわからない言葉を入れてしまうようですけど、ストライダー飛竜では、その国の人に来てもらって、こちらから指定した言葉を現地の言葉で言ってもらったんです。

立石　その時は、いろんな国の人が集まって異様な雰囲気というか、すごかったですね、

静華　するとあの音声合成には、全て意味のある言葉なんですね。

音楽についてはどうでしたか？

河本　ストライダー飛竜の担当者は非常に指示がはっきりしていて、曲創りの時もつきっきりみたいな感じでいました。かなり注文が多かったですよ。

藤田　企画者をはじめ、みんな意気込みで創った作品なので期待して下さい。

静華　サウンドスタッフも自信満々で、本当に楽しみですね。では時間もなくなってきたので、今後の抱負をお願いします。

藤田　まず1月8日に大阪のバーボンハウスで、私のプライベートなバンドがライブをやります。それを成功させること。そして、悔いのない仕事をすることです。

河本　私は、今まで短い時間の中で、慌ただしく仕事をしてきました。たとえば1943改は作曲期間はたったの1週間！　だから画面と合わせる間もなかったんです。ですから、これからはゆっくり研究して、新しい作品に挑戦したいと思っています。

立石　とりあえず、私の作品が64年の夏頃でる予定になっていますのでよろしく。

とにかく1月11日に〝大魔界村GSM-CAPCOM〟がCDとカセットでサイトロンレーベルから発売されますので、みなさん、買って下さい。

静華　本日はお忙しいレコーディング中に時間を割いていただき、ありがとうございました。

カプコンサウンドインタビューいかがでしたか？　各メーカー共、ゲーム音楽に対していろいろな思想を持って曲作りしてるのが分かりますね。1回々々、とても勉強になります。

それでは、みなさんカゼをひかずに新年をお迎え下さい。



1月11日発売！　買うべし！

出張所　僕の友人は、「わや姫を観察するぜ」と言って初号にやられた、大馬鹿ものです。（世田谷区・斉藤大介君）

We Love VGM!



ミステリアスなムードでデビュー

セガ・サウンド・チームインタビュー
S.S.T. BAND

12月28日に「パワードリフト&メガドライブ」のレコードをサイトロンからリリース。ただ今絶好調のセガ・サウンド・チーム。2月には初の本格的なコンサートも初まるぞ!

みんな聞いて聞いて。ついにセガサウンドスタッフにインタビューすることができたんですよ。この日をどんなに待ち望んだことか!SSTバンドやライブ活動のことも聞いてみたいですね。さっそく自己紹介からお願いしましょう。

Hiro…Hiroです。今まで手がけた曲は、ハングオン、スペースハリアー、エンデューロレーサー、アウトラン、アフターバーナー、パワードリフト、ファンタジーゾンなどです。

BO…BOです。手がけた曲はアレックスキッド、ファンタジースター、ハリアーIIなどです。



CD本体に絵のついたピクチャーレコードなっています。好評発売中! 買ってネ!



レコーディングはパワーアップアイテムだ!

静華…12月28日に発売された"パワードリフト"は、前作と同じ国本さんがプロデューサーということですが、レコーディングはいかがでしたか。

Hiro…割にスムーズにいきました。とはいえ、レコーディングというのは、本当に勉強になります。

今までは、作曲の段階で妥協したこともあったんですが、今回は、やりたいと思ったことはとことんやりました。特に、メロディーをバッキングによってできるハーモニーについては、細かい所まで気を配りました。

ですから、本当に自分のイメージに近い問題ができたと思っていますし、そういう細かい追求が、すごく自分のタメにもなって身についてきているわけです。

BO…それに、出来上がった曲を一回バラバラにしてみて、分析し直してみる。それをプロデューサーの意見も交えながら、再び組み立てるとまた、別のアプローチができたりするんですよ。

音色についても、一つずつ録音していくんですけど、単独で聞くと何で変テコな音使ってるんだろう、なんて思うんですけど、完成した物を聞くと、それがきれいに映えてくるんです。ちょうど、かくし味と言った所ですかね。そうやっていいサウンドが作られていくんです。



ゲームを盛り上げることがゲーム音楽だ!

静香…今回はメガドライブの曲も収録してますね。

BO…はい。ファンタシースターIIやハリアーIIのアレンジなどは私の自信作です。(がんがん押しちゃいますけど)メガドライブは、これからもどんどん音が良くなってゆきますし、体感ゲーム+メガドライブといった新しい形でレコードの方もよりいっそうお楽しみいただけるでしょう。

静華…そうですね。ギャラクシーフォースに続いて、期待も高まります。ところで、サウンドスタッフとしては、ゲーム音楽をどのようにとらえているのでしょうか。

Hiro…比較的どんな音楽でもゲームに流れていれば、マッチしてしまうでしょう。しかし、それだけではBGMと変わらないんです。そこでいかに、画面をもり上げることができるかが勝負だと思うんです。その要素を見つけ出すのに苦労するんですよ。

今回のパワードリフトは、ロックというイメージを最初に描いて作ったんですけどね。

静華 そういうイメージはどっからくるのでしょう?

BO…画面とよく調和するか常に考え、そのためにゲームもやってみたりしますよ。

その他、暗い曲は夜にならないと書かないとか、SFものは雑誌や空想やらを交えて作ったり…。そういうこともしますね。

静華…(男女が愛し合うシーンだったら、想像するのかなあ、実行するのかな…?)

そうですか。いろいろたいへんなんですね。ゲームのこともよく考えて作られているのが分かります。

音と映像が一つになったデジタルポップの創造

静華…次にSSTバンドについて聞きたいんですけど…。

BO…お聞かせできる範囲でお話しましょう。

静華…SSTバンドというのは?

BO…セガサウンドスタッフと若手キーボードリスト、ミュージシャンが合体した、世界初のGMライブバンドです。YMOが流行らせたテクノポップを更に進化させた、デジタルポップというグラフイックのからんだ、驚天動地、千載一隅といった新しいタイプのものであります。

静華…それでは、バンドの人数,年齢,担当楽器,性別,経歴などについて教えて下さい。

Hiro…基本的には4人で担当は、ギター、ドラム、ベース、キーボードです。その他はまだ申しあげられませんが、性別は男か女ということになります。人間であることにはまちがいありません!

静華…曲目は、体感ゲーム中心ですか?。新曲発表はありますか?

BO…まだ今の段階でははっきり申しあげられませんが、メガドライブ発売記念として、メガドライブの中からもやりたいと思っていますし人気のあるものは、期待していいです。

静華…うーん。これは、行ってみるしか、正体明らかになりませんね。(早く行きたーい。)で、東京、名古屋、大阪の3ケ所で行われるそうですが、同じステージをやってくれるんでしょうか。

Hiro…そうです。手抜きは絶対に致しません。それに充分期待に答えたいと思っています。

静華…ワー、もうマジカルサウンドシャワーなんて、生で聞けちゃったら、もうたまんないですね。ギターソロなんかも楽しみ!/それでは、最後にファンの方へ一言お願いします。

Hiro…はい。AVを多用して、お客さんに楽しんでいただけるよう、ばっちりやっていきたいと思っていますので、まずは見に来て下さい。

また、2月9日に厚生年金を皮切りに、SSTバンドがデビューし、その後、世界に向けてデビューする予定でいますのでぜひともよろしくお願いします。

静華…今日はどうもありがとうございました。

RANDOM INFORMATION
ランダム　インフォメーション

未来忍者GSM NAMCO1

ナムコ制作映画第一弾「未来忍者」オリジナルサウンドトラックと同名タイトルゲームミュージックオリジナルバージョンが一つになって、12月21日にサイトロンレーベルから発売されました。

さすがに映画音楽だけあって迫力満点。曲はNHKの大河ドラマ音楽のよう。それのほとんどが電子楽器で演奏されています。

GMについては、今までにない新鮮な音色が聞けて、一度は耳にしてみるのもいいでしょう。

ポニーキャニオン／サイトロン。発売12月21日。定価CD2800円、CT2500円。



パワードリフト&メガドライブ

セガはレコード制作も6作目を向かえた。今回のサイトロンレーベル第2弾は、新作体感ゲームパワードリフトに加え、家庭用16ビットメガドライブからも収録されており、聞きごたえたっぷり。

パワードリフトBコースアレンジバージョンでは、作曲者自身がキーボードを弾いている。メガドライブからは、今までの制約の枠を破ったパワーが感じられ、スペースハリヤーⅡアレンジバージョンは作曲者も超お勧め!!

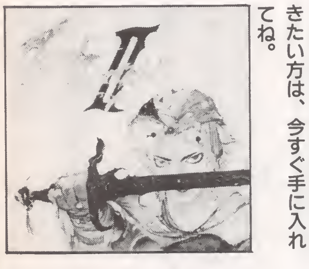
ポニーキャニオン／サイトロン。発売12月28日。定価CD2800円。CT2500円。



ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ全曲集

今や大人気のファイナルファンタジー。Ⅱとレコードはほぼ同時発売なんだけど、君はどちらを先に手に入れたかな？　CDやCTをまだ聞いてない人、アレンジバージョンも曲そのものは、古典的で音色もきれいに仕上がっていますよ。

それに何よりも楽しみなデータム特典として、まず、ファミコンソフトがぴったり収まる〝特製オリジナルカセットホルダー〟が付きます。加えて、4月に催される予定になっている、オーケストラコンサート「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」に、抽選で2000名をご招待できることになっていますので、行きたい方は、今すぐ手に入れてね。



ポリスター／データム。発売12月21日。定価CD2500円。ST2200円。

JBハロルドサウンドコレクションSCENE1

もう聞いた人もいるかな？　この中には、ジャズアレンジバージョンが5曲入ってるんだけど…。ジャズといって目をそむけないで下さいね。ビートが速く、入れ変わりたち変わりアドリブソロがまわるようなことはありませんから。テンポもミディアム〜スローといった感じで聞きやすいし、気分よくなりますよ。

特典は、J.B.ハロルド・ロゴステッカー。

ポリスター／データム。発売12月21日。定価CD3000円。CT2500円。



CDミニ・アルバム ビジランテ 最後の忍道

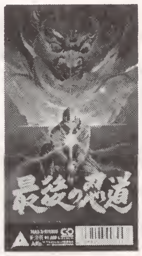
今回アルファレコードからリリースされた「最後の忍道」と「ビジランテ」は、1タイトルづつを1枚のCDシングルにおさめるという方法をとっています。収録時間はそれぞれ約20分。定価は各1500円。カセットもあります。

内容的にもなかなかの完成度をみせ、ディレイがきれいにかかっているアイレムのサウンドに仕上っています。

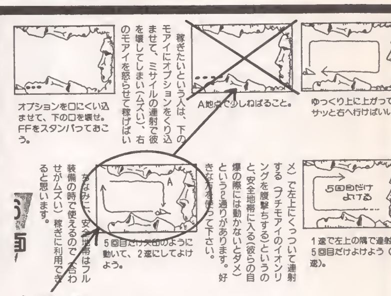
1月25日には「イメージファイト」のCDミニ・アルバムが出る予定です。

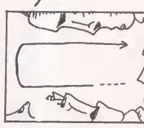
アルファレコード／GMO。発売12月21日。定価CDミニ・アルバム1500円。





おわびと訂正





Ⓐ

1月号の35ページ「グラディウスⅡ」の図に間違いがありました。

正しくは、上のようになります。×印の図をとり、○印の図が後に入ります。○印の後にⒶの図が入ります。新たにおわびとともに訂正いたします。

最新ゲームビデオ情報

サイトロン／GSVの2月21日発売予定の作品が決定！

今回はコナミのゲームで、まず、シューティングのサンダークロス、ビデオ化してほしいゲーム1位の悪魔城ドラキュラ。定価各3800円。

以上の2作品にスーパーコントラを加えた、コナミベストセレクション。定価9800円。

全てのビデオにコナミの歴史のわかる〝コナミゲームヒストリー〟が収録されます。

てあたりしだいゲームリスト

11月発売の『イメージファイト』はなかなかの人気。

下旬に急遽発売になった『ヘビーユニット』は、1周目は比較的簡単なので、2周目以降が勝負でしょう。

12月に発売の延びた『アトミックロボキッド』は出来は結構良いが、どのくらい市場に出回るかが心配なところ。

『オペレーションサンダーボルト』は、単に2P同時プレイが可能になったのではなく、ゲーム自体がかなりパワーアップされていて、期待度は高い。

『未来忍者』は、ちょっとビデオにパワーを奪われた感がある。

今年は各社とも、年末、冬休みを狙った企画というのはあまり考えていないようで、発売ゲームにも特に大きな動きは見られないようです。

とりあえず12月発売予定の内で目玉は『大魔界村』のようです。いったいどのくらい伸びるか楽しみですが、難易度が心配ですね。

(野村流紋)

11月発売

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
イメージファイト	アイレム	8−2	シューティング	今うわさのシューティングゲーム。
スプラッターハウス	ナムコ	4−2	ホラーアクション	システムI 第12弾。
ヘビーユニット	タイトー	8−2	シューティング	アイテムで戦闘機がロボットに変形。
ホットチェイス	コナミ	HBSA		

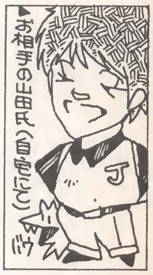
12月発売予定

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
アトミックロボキッド	UPL	8−2	シューティング	全方向スクロール
オペレーションサンダーボルト	タイトー	2P	ガンシューティング	オペレーションウルフの2Pバージョン
大魔界村	カプコン	4−2	アクション	
ハードパンチャー	コナミ	8−3	ボクシングアイスホッケー	2人対戦可能。
フェイスオフ	ナムコ			
未来忍者	ナムコ	4−2	アクションシューティング	システムIIの第3弾。壮大なストーリーはOVAに！

なんですかぁー？

お相手：Joe山田





いきなり――
雑貨屋開店なのだ。
なぜかといえば
皆さんから質問がたくさん寄せられて…
「このまま没らせるなんて罪悪だー」
というボクの良心で（かっこいい！）
ついに日の目を見ることになったのだ!!

★現在までに発売された、全てのゲーム基板の価格を教えてください。

宮城県　佐藤仁一君

全部教えてくれと言われても困るなぁ。今までに出荷されたゲームの数は低く見積もっても500種以上あるんじゃないかなぁ。それはいいとして、実際の値段についてだけど、直接取扱い業者にたずねてみるのもいいけれど、その前にゲーメストに広告を出している業者の広告などを見てそれなりの目安をつけ、直接問い合わせ、交渉してみたらどうかな。機種によって、またシーズンによって値段はまちまちだからね。よく調べて買うこと。

★以前、なんかの本で見かけたんだけど、ダライアスの写真集だか何かの本がありましたよね？
その本について教えてください。

三重県　奥野和彦君

はいはい、けっこう探しましたよぉ。で、結局㋕編の山河悠理氏が地元・東村山にて発見して、買ってきました。

「ダライアス写真集　パーフェクト攻略シリーズ増刊／定価1200円／発行所　ビッグアップル／第一刷　1987年8月25日」

以上です。



★あのー、カバードコアの倒し方が、今イチなんですけど。

栃木県　豊田裕幸君

グラIIだね。なるへそ、カバードコアかぁ。

グラIIに関しては、過去に本誌でだいぶやっているので そいつはバックナンバーを見てもらいたい。

88年の6月号の18ページに基本的な攻略、88年の8月号の25ページに安全地帯、もとい玉置浩二が、それぞれ載っている。

ビデオも参考になるぜ!!

★さっきの僕です。もう1つ聞きたいんですが、いいでしょうか。
オプションハンターの誘導のやり方がわからなくて困っています。どうかご指導を。

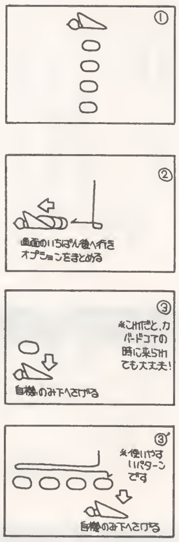
栃木県　豊田祐幸君

おお、またもやグラIIか。オプションハンターね、うんうん、わかるぞ君の気持ちが。

という訳で、グラII担当者（じーぶー）に、直接聞いてみたぜ。

「画面のスクロールするステージなどでは、オプションハンターをかわすのが難しいですね。でも、うまい方法があるんです。オプションを横一直線に並べてから、少しY座標をずらせばいいんです。

特に、カバードコアの時には有効です。要するに、オプションを1箇所にかためて、ちょっと自機を上下にずらすということなんです。ごく当然のことですね」



★レイメイズに、ちょっとした隠しコマンドがあるの、知っていますか？　僕は知っています。
「コインを入れ、レバーを上にして、アイテムボタンとアクセルボタンを押しながら、スタートボタンを押すと…。」

広島県　平櫛直樹君

ほほう、レイメイズの隠しコマンドだね。これなら、すぐに確かめられるな。実行……なる程ね。

こーゆー、ゲームには直接影響のないコマンドというのは憎めないね。

最近流行していたパワーアップするコマンドというのは、開発中ならばいっこうに構わないけど、発表・発売する時には、ちゃんと消しといてもらいたいもんだ。

もう1つ。レイメイズのBGMは、最近では珍しくゲームの音楽していて好ましい、という点を述べておこう。

★毎号々、色々なアンケートをしているんだけど、その結果はどうなっているんですか。また、紙面に発表するということはないんでしょうか？

神奈川県　岡峰雄君

やっぱり気になるかい？

特に88年9月号なんかでは「ヒットゲームの条件」だもんね。結果が知りたいよね。

うん、編集長に聞いてみようかな。

「オット、するどい質問がきた！　ところで、読者の皆さんからのアンケートは、紙面の構成に役立たせていただいているものと、メーカーサイドにフィードバックしているものと、実際にゲーメスト大賞のように、数字で紙面に発表しているものとに分けて活用させていただいております。今後も、読者の皆さんのご意見を、ゲーメスト誌上に反映させてもらいますので、ドーゾヨロシク!!　とにかく、すごーく役立っているのだ」

★ピンボールのコーナーに意見があります。
ピンボールだけだと寂しいから、エレメカ等と合わせてページを増やしてみてはどうでしょうか。

山梨県　菊島孝基君

どうでしょうかねぇ…。

では、担当のC・Cのお兄さんに聞いてみよう。

「えーっ、何を言ってんだね、君は!!

んーっ、でもなあ、ページが増えるって事なら考えていいなぁ…」

だそうだ。

★あのー、ゼビウスについてなんですけど。
88年9月号の74ページです。ソルの数って、46本じゃないんですかぁ？

東京都　井内聡君

ソルが46本かどうかねぇ。じゃぁ、かつての魔王、山河悠理氏に聞いてみよう。

「アーケードのソルは45本です。しかし、ファミコンをゼビウスのソルの数は46本。アーケードとファミコンを混合してしまったのではないでしょうか」

だそうだ。

★究極タイガーのビデオってどうなったんですか？

おー、よく知ってるねぇ。

一応、レインボーとかと同時進行だったのですが…。

いざ撮影という段階で基板が撮影装置とつながらず、結局オシャカになったのです。

だからといって、究極タイガーファンは諦めてはイケナイのだ。レコードが出たぞ!!

さーて、お年玉でゲームをやろうなんて人も多いと思うが、ちょっとその前に、このパズルを解いてみてはどうかな。
え？何の脈絡も無いって？
まあいいじゃないの。

出題
APAPA

「重なる文字は？」パズル

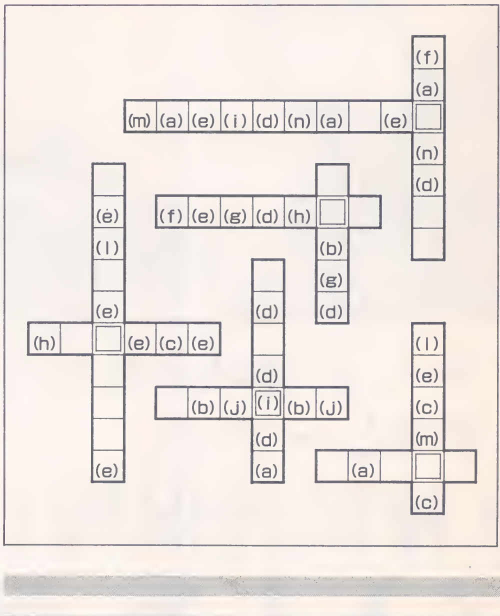
解き方

今回のパズルは最終的に、あるゲーム名を当ててもらうものだ。
①まずはヒントに従って、10個のゲーム名を、分かる限りたくさん考える。
②そのゲーム名を、解答欄のマス目に、文字数が合うように埋めていく。
③同じアルファベットのマスには同じ文字が入るので、それを元に、分からなかったゲーム名を考え、再びマスに入れていく。
④それを繰り返す。
⑤全てのマスが埋まったら、重なった5つの文字を抜き出して、上手に並べ換えると、あるゲーム名になる。それが解答だ。
⑥解答が分かったら、それと10個のゲーム名を官製葉書に書き込んで、編集部宛に送ってくれ。

しめきりは1月末日。正解者の中から5名を選んで、実は本当に粗末だと噂の「豪華な粗品」を送ります。

ヒント

・レインボービームが綺麗だった。自機の動きは凄く遅い。ゼビウスでは敵キャラだった。ナムコ
・名前は甘そうだが、ゲームは甘くない。オーラをまとって攻撃力、守備力アップ、君は覇王を倒したか!? タイトー
・4人同時プレイ。君はどのキャラが好みかな。デスは怖い。ナムコ
・2人同時プレイのシューティング。オプションの幅を操る。コナミ
・泡を吐く。タイトー
・2人同時プレイ可のシューティング。合体時には1Pの操作が優先。カプコン。
・2人同時プレイ可。セブンを3つ集めて、つむじ風だ。アチャが可愛かった。ナムコ
・2代目クリスお嬢さんを救え。やっちゃんは宿敵コブラを倒せるか!? ジャレコ
・新聞配達のチャリンコ小僧。ナムコ
・虹を出す。タイトー



12月号 当選者発表

いやいや、何か12月号のパズルは、ずいぶん簡単だった様で、久し振りにけっこうな量の葉書が来たぞ。従って競争率は高～い。
　しかし「目立った人が勝ち」と言ったので、けっこうみんな工夫して来ましたね。
　さてこれで、当選者の名前だけ発表しても、納得できない人も多いと思うので、当選した葉書の中から3枚を掲載します。
　ところで今回は、頑張った人が多いので、お年玉の代りに、なんと今回の『豪華な粗品』は大奮発して『ゲーメストオリジナルテレカ&バインダー』なのだ。うーん豪勢!! 更に今回は、特別にどーんと10人にプレゼントしまーす。

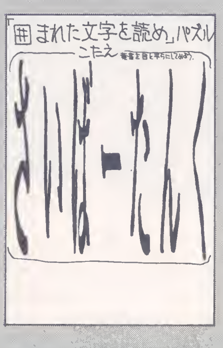
当選者——
佐藤寿晃君（北海道）
高倉美和♂君（北海道）
深田知子さん（北海道）
照島明仁君（秋田県）
稲田千穂さん（東京都）
横山みゆきさん（東京都）
笠田木綿子さん（和歌山県）
島津真美子さん（兵庫県）
五十嵐文起君（兵庫県）
松本敏雄君（広島県）
以上10名。おめでとー。APP



照島明仁君（秋田県）



深田知子さん（北海道）



五十嵐文起君（兵庫県）

ニューゲーム入荷迅速!! ヒットゲームずらり…だから好き!!

ミッキー

高な東京都心ドまん中、
なんと1ゲーム**オール50円!!**









ッキー、近場の人もそうで
えずプレーイ、だ。

区神田神保町1—16

3)4852





ミッキーではキミが主役

安いだけではない。

ゲームコーナー

地価ベラボー

12月24・25両日はたくさんのお客様にお越しいただきましてありがとうございました。
ミッキー店長より





これがニューゲームだ!!

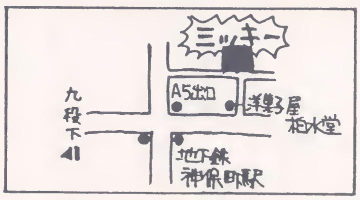
●パワードリフト通信機能付3人プレイ●スプラッターハウス●イメージファイト●ヘビーユニット●スクランブルスピリッツ●モンスターレア●大魔界村●脱獄





●大型ゲームも全部50円の店！





ゲームコーナー
ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

〒101 東京都千代田

☎03(29

トルピードアレー



C.C

©データイースト

年もかわって、気分も新たに、年間ベストピンボールをやってみよう。その前に、今月の機種はデコのトルピードアレーだ。


ついにその姿を現わしたトルピードアレーの勇姿。


フィールド全景。ランプレーンや岩の形をしたロックポイントが美しい。

ベストピンボールの発表は後ほどとしまして、まず今月のマシンと行きましょう。

魚雷攻撃がテーマだ

今月は予告通りデータイーストのピンボール第3作、トルピードアレーの登場です。

AMショーを取り上げた時にも少し紹介しましたが(12月号・82ページ～)、潜水艦の魚雷攻撃をテーマにしたピンボールです。

昔、潜望鏡をのぞきながら魚雷を撃って、プラモデルの船を沈めるという様なエレメカがありましたよね。あの感覚をピンボールにしたらトルピードアレーになった…こう思ってもらえれば、トルピードアレーのテーマが持つ「海戦」の雰囲気がわかってもらえると思います。

それではフィーチャー説明へと出航しましょう。

図で覚えようフィーチャー

さっそくフィーチャー別に説明しますから、フィールド図を見ながら読んで下さい。

●ボーナス倍率

上部左にあるS－U－Bのレーンを3色点灯させると、ボーナス倍率が2、3、5倍と進みBXが点灯、RSが5千点になる。

また、レーンで点灯させた色のターゲット（YT、BT、GT）も1つ点灯する。

●ジャックポット

YT、BT、GTの各ターゲットは、それぞれ3つに当てると完成し、敵艦が赤く点滅する。

この時、3つの内のどれかのターゲットに当てれば、敵艦撃沈になり、撃沈した艦と同色のBB、YB、GB、25Kの各ライトが点灯する。

25Kランプを3色点灯させるとDFが点滅し、この時レーンを通すと敵艦隊全滅となり、BB、YB、GBが1つづつ点灯と25万点獲得。

DFの点滅は約15秒間で、時間切れの後は、敵艦撃沈1回で再び点滅する。

BB、YB、GBをどれでもいいから横1列に3つ点灯させ、RLに入れれば、ジャックポットボーナス獲得。

BB、YB、GBの点灯数×10万点で、30万～120万点がもらえる。また、1ボール中に3回までしか取れない。

●スペシャル

BB、YB、GBのランプを2色横に全部点灯させるとアウトレーンの片側の、3色横に全部点灯で、両側のスペシャルのランプが点灯する。

ランプバリューにもスペシャルがある。すでにスペシャルを取ったゲーム中は、アウトレーンのスペシャルは灯かない。

●ランプバリュー

RLにボールを入れると、その手前のRVLで点灯している得点や条件が得られる。2万、3万、4万点やホールドボーナス、エキストラボール、スペシャルなどがある。

RVLのランプは、RSかランプレーンに入れた時に変わる様になっている。

また、ランプレーンに入れるとYT、BT、GTのターゲットが1つずつ点灯する。

●ホールドボーナス

ランプバリューで得られるホールドボーナスでは、次の様なものがホールドされる。

BB、YB、GBの点灯ランプ、取らなかったジャックポット、取らなかったアウトレーンのスペシャルを敵艦撃沈1回で復活させるなど。

●エキストラボール

ランプバリューにあるものとは別に、DTを4回完成させると獲得できる。

●レーザーキック

DTを完成させるとLTターゲットのランプが灯く。この時、レーザーキックを使って消えているなら、LTに当てれば復活してランプは消える。使ってなかった場合は、LTに当ててもランプはそのまま灯いている。

●フィールド倍率

リターンレーンを通すと対角の2×のランプが約10秒点滅する。この時そこを通せば、それから約20秒間倍率2倍となり、ジャックポットも含めたすべての得点が2倍になる。

●マルチボール

VUKにボールを入れるとL2に、RLに入れるとL1に、それぞれボールがロックされる。黄色のランプが点滅中はロック可能。ロック後は点灯する。

RTやRL入口の赤ランプが点滅中にそこに入れると、ロックボールが出て来てマルチボールが開始となるが、ロック場所や入れ方によって、2ボールと3ボールのマルチに別れる。

●2ボール

①L2のロックボールをVUK(RT点滅)で出した時。

②L1にボールをロックして、同じボール中（ボールを落とさないで）にVUKに入れた時。L1に残したままボールを落すと、④になる。

●3ボール

③L2にロックしている時さらにL1にロックさせ、RLかVUKに入れた時。

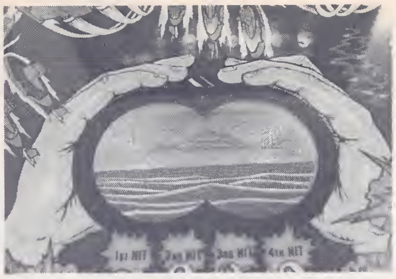
④そのボール開始時にL1にボールがロックされている時、さらにL2にロックさせ、RLかVUKに入れた時。

マルチ中の特別なフィーチャーといったものはないが、ターゲットを完成するのにかなり有効である。

●その他

ゲーム中フリッパーボタンを押したまま待つと、ディスプレイに情報が表示され、リプレイ得点やハイスコアなどがわかる。

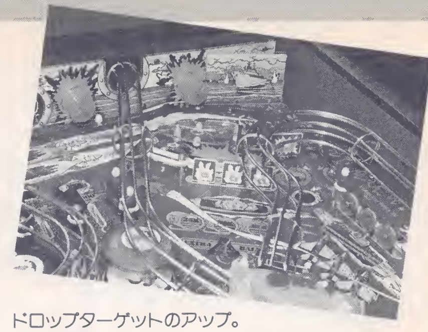
ゲームオーバー前の秒読み中に、次のゲームをスタートさせるとコンティニュープレイとなる。そしてロックボール、ターゲットランプ、S－



フィールド中央にある通称"ガチョンシップ"敵艦撃沈するとガチョンと動く。



VUKホールのアップ。右側の穴からシュートしたボールが出て来る。



ドロップターゲットのアップ。右には黄ターゲットもある。

U-Bレーンのランプ、25Kのランプ、ドロップターゲットのエキストラボールのチャンスなどが残った状態でプレイできる。

今回のフィーチャーはほぼ完全だと思います。べつに、私が完全に調べたという訳ではなく、デコがちゃんとした資料を出してくれたからなんです。シークレットやレーザーの時もそうでしたが、ありがたいことです。

あたりまえのことのように思えるかも知れませんが、これがなかなか大変なことなんですよ。という訳で、今回のようなことが続いてくれれば私も大変楽なんですけど…。ま、たわ言はこれぐらいにして、トルピードアレーの評価と行きましょう。

期待できそう今後のデコ

まずデコのピンボール全部にも言えることですが、音が良い。ステレオでガンガン聞こえて迫力ありますからねえ。BGMも今回はコリにコッて8種類ぐらいあります。

バックの絵も立体的な作りで奥行きを出しているし、フィールドの感じもだいぶ落ちついて来ました。

ただあまりシークレットと違った所がないような感じもあり、今後どのように変えて行くのかが課題だと思います。

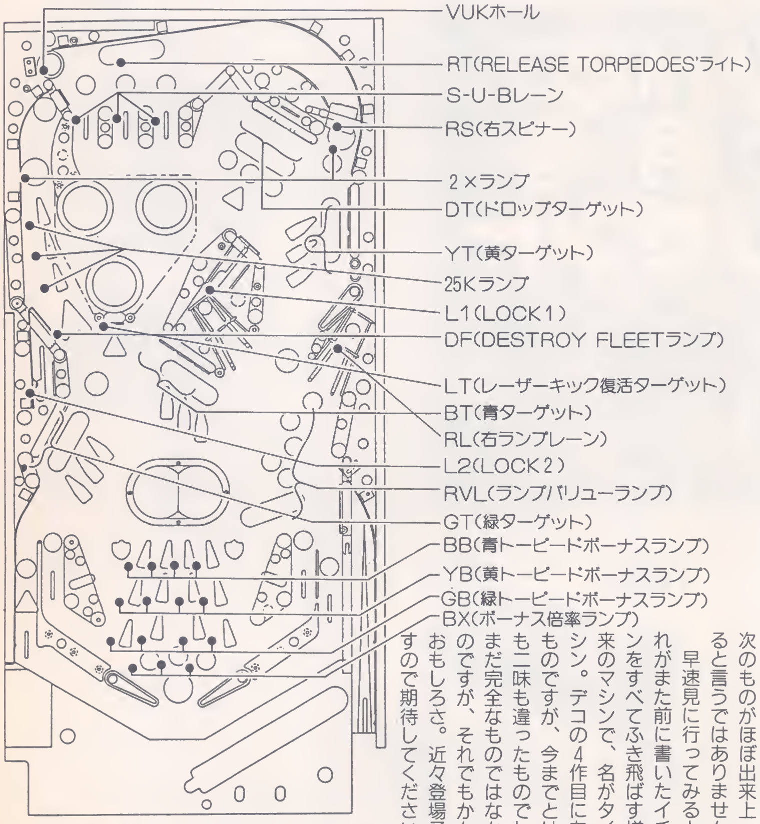
フィーチャー面では、ランプバリューがランダムで、あまり価値がないように感じました。マルチボールに意味がないというのももったいない。そこらあたりが残念です。

また、構造的な問題でも、ランプが灯いているのか、消えているのかわからない所があったり、ランプレーンやVUKに異常に入れにくい台があったりしたことも、直して行かなくてはならないことでしょう。

なんだかキツイことばかり言ってしまいましたが、マシン自体の出来は良いです。プレイしてがっかりしたということはないはずですので、見かけたら一度やってもらいたいと思います。

さらに、デコの次の作品に期待しましょう…とか言おうと思っていたら、なんともう次のものがほぼ出来上っていると言うではありませんか!?

早速見に行ってみると、これがまた前に書いたイチャモンをすべてふき飛ばす様な出来のマシンで、名がタイムマシン。デコの4作目にあたるものですが、今までとは一味も二味も違ったものでした。まだ完全なものではなかったのですが、それでもかなりのおもしろさ。近々登場予定ですので期待してください。



トルピードアレーフィールド図

'88年ベストピンボール

さて、お待ちかね?の'88ベストピンボール。早速発表と行きましょう。

●1位サイクロン（ウイリアムズ社）

票数は言わない事にして、（あまりにも情けないので）いきますが、それでも一番票が集まり、私としては予想通りといった所です。

上級者にはアキられたり、簡単すぎるといった事を言われていましたが、初心者や中級者には大いにウケました。

編集部でも普段ピンボールをやらない様な人間が、妙に燃えたりもしましたからね。新しいピンボールファンを作った功績は、大きなものがあると思います。

●2位レーザーウォーとシークレットサービス（双方データイースト社）　2作は同票数となりました。

デコピンボールの1作、2作と両方が上位に入るとはさすがです。台数があまり出なかったのが残念ですが、プレイした人には、一番と思える様なものが多くあったみたいですね。サイクロン並に台数が出ていれば1、2位をワンツーフィニッシュといったかもしれません。

すでに3作目も出た事ですし、'89年もデコピンボール大活躍を期待できそうです。

以下は昨年同様票が割れに割れて集計不可能、やっぱり個人的な思い入れの深さが出るのがピンボールなのだと痛感しました。これは、次の歴代ピンボールについても言える事ですね。

歴代ベストピンボールはどれだ！

という事で、歴代ベストピンボールの発表です。

1位は昨年度ベストピンボールに輝いたF14ートムキャット（ウイリアムズ社）です。

昨年という事で印象が強かった事もあると思いますが、それ以上に一つの完成されたピンボールとしての型を見せてくれたマシンだと思う所もあり、歴代1位の名にふさわしいピンボールではないでしょうか。

2位はピンボット（ウイリアムズ社）。

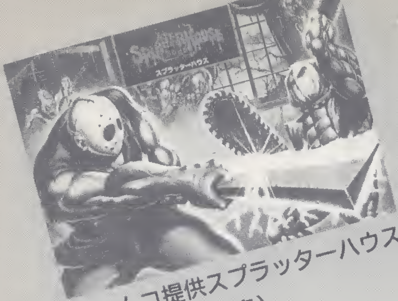
これも比較的最近のマシンです。好き嫌いが割とハッキリしているピンボールだと思いますが、新しい所を色々とり入れようとしていた所は、評価できると思います。好きな人には熱烈な受け方をしていますしね。

3位は同票を集めた、サイクロンとハイスピード（共にウイリアムズ社）。

サイクロンはもういう事はないでしょう。今まで一番良かったマシンと言う事で、上位に来るのは当然ですよね。

ハイスピードは、私の個人的な意見としても歴代上位に入るべきマシンだと思います。トムキャットもハイスピードがあってこそ出来たものだと思いますし、ピンボール界に新しい風を吹かせたと言っていいピンボールでした。

以上'88ベストピンボールでした。'89も'88以上のマシンが出る事を願いつつまた次回…。

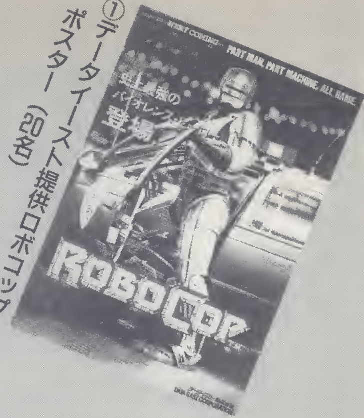


③ナムコ提供スプラッターハウスポスター（2名）

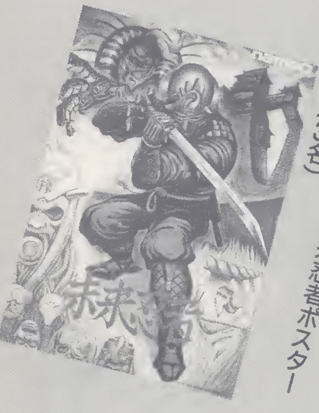
②アポロン音工提供CDシングル（各1名）



Ⓐ沙羅曼蛇（MAX版）
Ⓑ沙羅曼蛇（アーケード版）
Ⓒパロディウス
Ⓓグラディウス2（MSX版）
Ⓔグラディウス（アーケード版）



①データイースト提供ロボコップポスター（20名）



④ナムコ提供未来忍者ポスター（3名）

GAMEST 2月号 プレゼント

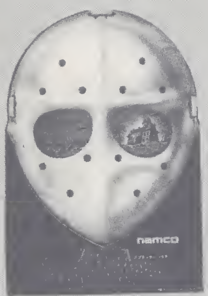
プレゼント希望の人は

1月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆**締め切り**——1月31日の消印のあるハガキまで有効。
◆**当選者発表**—ゲーメスト2月28日発売4月号誌上にて発表。



⑨ポニーキャニオン提供未来忍者ビデオ（VHS・2名）



⑤ナムコ提供スプラッターハウスポップ（2名）

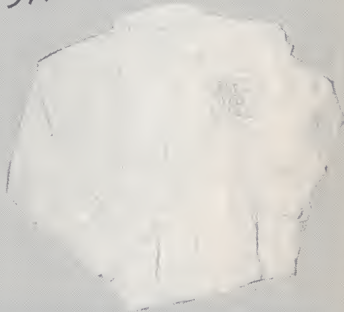


⑥㊙生写真（3枚1組10名）



⑦米子アミューズビデオ提供テーブルビリヤード（3名）

⑧サイトロン提供オリジナルジャンパー（5名・フリーサイズ）



当選おめでとう
12月号プレゼント当選者発表

オーダインポスター
（静岡県）千頭和慎弥
（岐阜県）野添英生
（福井県）中野貴浩
（兵庫県）前川究
（山口県）土江孝

ワールドコートポスター
（岩手県）沼里新吾
（山形県）工藤圭
（大阪府）植田浩
（徳島県）堀洋一
（福岡県）大森鉄平

動物ハンガー
（北海道）畑中秀樹
（長野県）丸山理樹
（和歌山県）森大樹
（宮崎県）中元康裕

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（北海道）水田裕子
（神奈川県）三浦奈美子
（京都府）横山広美
（徳島県）中沢大造
（佐賀県）志佐清二

㊙生写真
（北海道）西明子
（〃）小松英城
（宮城県）涌井道夫
（秋田県）高橋幸一
（東京都）篠崎ゆかり
（長野県）小池弘
（新潟県）北谷誠
（福井県）大谷貴之
（和歌山県）笠田木綿子
（大阪府）鵜飼恵司

テレネットゲームミュージックコレクションVOL1
（北海道）山内雄一
（福島県）佐々木大介
（石川県）横山嘉彦
（福井県）福村進一
（香川県）川田英範

サンダークロスポスター
（秋田県）柴田順平
（東京都）梶原一騎
（富山県）藤田英一
（島根県）遠藤和博
（大分県）川久保雄一

ソーサリアンスーパーアレンジバージョンII
（栃木県）田中一郎
（神奈川県）加藤陽子
（愛知県）伝法谷知孝
（滋賀県）杉森郁美
（埼玉県）佐藤千早

メタルホークポスター
（北海道）砂金慎
（京都府）川保慶尚

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



マージャン用パネル
型番MST−7　¥9,800

2人用パネル
型番TWS−7　近日発売

自作用パネル
型番FRE−7　近日発売
全てAV−7に差し込むだけでOK

型番　AV-7　¥20,000（テレビ接続用コード＆G-7接続用コード付）

21ピンRGB専用ビデオゲームシステム
型番RGB−7　¥17,000

★AV-7の特徴

・AV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありませんユーザーで準備）が使える出力があります。
・本体は小型（寸法120×190×100㎜）ですのでどこにでも置けます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

マージャン用パネル近日発売!!

(注意)AV-7だけでは使用できません。別にG-7TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とAV-7をつなぐハーネス（AV-7のソケットは当社独自の配線です）が必要です。

究極のPRO−STICK!! G−7 TURBO
メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



サイズ（190×300㎜）

型番G−7 TURBO ¥9,500
（注）本体だけでは使用できません 別売コードが必要です

別売コード



＊PCエンジン用コード（型番コードPC）·¥2,000
＊マスターシステム
&マークIII用コード（型番コードMM）···¥2,000
＊パソコン用コード（型番コードPP）······¥1,500
＊F・コン用コード（型番コードFF）······¥1,600

メガドライブ用コード…¥3,000

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII＆マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
＊連射のON／OFF＆トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(X1・PC88、98シリーズには対応していません)。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます（3ヶ月間保証書付）。

シグマ電子

〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5丁目293
TEL. 07948(4)0476

めざせハイスコア!!

'88年度のゲーメスト大賞はいかがでしたか。今月はイメージファイトがヒットゲーム初登場即トップというめざましさ。次いで大魔界村が出てくるし…楽しみが多いぞ。

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト(Aコース)	7′09″50	2回ぶっころんだ JAPS-E	5,628,480pts
2	パワードリフト(Bコース)	7′01″76	JAPS-ZEE Ⓑ 2回回った	5,658,726pts
3	パワードリフト(Dコース)	7′03″64	JAPS-ZEE Ⓑ	5,648,234pts
4	イメージファイト	652,700	E-SWAT'S・ATT ©	11面 うしゃあー
5	スプラッターハウス	125,900	DIPかき & トラップはじめ	5面 うーんゲロゲロ
6	モンスターレア	516,750	E-SWAT'S・ATT ©	4機設定 10面
7	オーダイン	クリスタル 699,400	テニス魔王ならてい	全面クリアでちゅー 1,163,080pts
8	スクランブルスピリッツ	4,934,210	ピコピコポンーあたたち	11面 イエーイ
9	ギャラクシーフォースII	3,587,780	ピコピコポンーあたたち	1面スタート クリアレチュー

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト(Aコース)	――	――	――
2	パワードリフト(Bコース)	6′55″60	E-SWAT'S すわっと!(AXE)©	ALL 1位
3	パワードリフト(Cコース)	7′19″28	M・Y・P	ALL 1位
4	パワードリフト(Dコース)	6′54″83	PONだ!!(八戸)	ALL 1位
5	パワードリフト(Eコース)	7′08″71	M・Y・P	ALL 1位
6	イメージファイト	――	――	――
7	ギャラクシーフォースII	3,808,700	E-SWAT'S LiP Tick ©	タイマー ノーマル ランク イージー
8	モンスターレア	413,140	OTL-SRB (AYA)	R-8 ボス
9	SDI	124,580	SPT	旧バージョン 9面
10	スペースハリアー	11,739,300	QIX	12面

弘前ハイローザスペースランド ☆=7

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メタルホーク(旧バージョン)	10,615	E-SWAT'S © FIRE BURST	ノーマル 3機 1コインクリア
2	スプラッターハウス	398,500	E-SWAT'S ODA©	1コインクリア
3	イメージファイト	548,200	E-SWAT'S LiP Tick ©	ノーマル 3機 2-1
4	ロストワールド(旧バージョン)(1P)	8,394,800	PONだ!!	1コインクリア 残510,200ゼニー
5	TATSUJIN	1,310,180	E-SWAT'S LiP Tick ©	イージー エリア191
6	脱獄	200,430	K・Y	ノーマル 1コインクリア
7	カプコンボーリング	279	E-SWAT'S KNOCK OUT	
8	アサルトプラス(スーパー)	3,019,400	E-SWAT'S NIK ©	ノーマル 3機 残9
9	餓流禍	4,063	E-SWAT'S REAL IDEA ©	3-7 ボス EVERY200
10	未来忍者	157,100	WAR	5面

プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スプラッターハウス	352,600	E.C	全面クリア
2	未来忍者	326,080	MSP-PON	9面 ボス
3	イメージファイト	534,400	E.C	2周目1面 補習パス
4	メタルホーク(ニューバージョン)	9,929	ARY	8面 MARSHAL
5	クレイジークライマー2	358,700	ANS	5面
6	カプコンボウリング	289	Y.M	
7	オーダイン(2P)	1,061,900	せんべや & MSP-PON	クリスタル合計 10万×8
8	ロストワールド(旧バージョン)(1P)	8,445,900	MSP-PON	全面クリア
9	パワードリフト(Bコース)	6′55″97	POWERED by T.Y!!	ノーマル設定
10	パワードリフト(Dコース)	6′55″34	MSP-PON	ノーマル設定

プレイランドファンタジー ☆=1

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト(Bコース)	6′55″16	Disir	5,683,367pts
2	パワードリフト(Dコース)	6′54″60	ZYX(掬羅夢)	5,690,238pts
3	パワードリフト(Eコース)	7′03″33	ファンタジーの S.KAORI	5,652,138pts
4	モンスターレア	710,030	SPREAM-SAKI㊦	RD. 13
5	TATSUJIN	10,000,000+α	SPREAM-K.W	7周目 ノーマル
6	脱獄	233,050	電子I-RYU	全面クリア ノーマル
7	イメージファイト	685,400	SPREAM-K.W	2-3 ノーマル
8	スクランブルスピリッツ	3,988,450	SPREAM-SAKI㊦	2-3 イージー
9	ギャラクシーフォースII	4,260,030	ALBIREO	スタート・C イージー
10	オーダイン	クリスタル 728,000	Disir	1コインクリア ノーマル

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイバリオン(実戦編)	9,106,660	PAUL GILBERT..	No.19 残×2
2	イメージファイト	334,700	水上	6面
3	最後の忍道	547,200	ALWAYS-AHO	1コインクリアイージー
4	TATSUJIN	2,506,290	ESC-GOL	363エリア
5	スクランブルスピリッツ	2,707,000	安藤	6面
6	スプラッターハウス	117,300	北陵高の岡崎	6面
7	ニュージーランドストーリー	444,340	植田	3-4
8	オーダイン	クリスタル 231,400	吉岡	クリア
9	ストリートファイター	674,000	安藤	クリア
10	アウトラン	5′05″06	サトウ	Dコースゴール

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト(Cコース)	6′57″26	LAP-BMXER	5位スタート
2	スクランブルスピリッツ	4,167,640	LAP-BMXER	R-10(2-4) ノーマル
3	パワードリフト(Bコース)	7′11″87	HGU	5位スタート
4	アウトラン	4′42″28	SOE-FINAL-NEC	Eコース
5	エキサイトリーグ	9,591,500	SOE-SDI	(南7条店)
6	アウトラン	4′41″37	SOE-SAR	Aコース(南7条店)
7	アウトラン	4′36″75	SOE-FINAL-NEC	Cコース(南7条店)
8	パワードリフト(Bコース)	7′14″67	大御所	(南7条店)
9	パワードリフト(Cコース)	6′56″67	LAP-BMXER	(南7条店)
10	サイドアームズ	1,847,200	ぶのけ	β合体(南7条店)

コミュニティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダークロス(1P)	10,000,000+α	AVG-舞奈(江別)	ハード 30万エブリ
2	ヘビーユニット	464,900	AVG-WAR(室蘭)	ノーマル R5-4
3	イメージファイト	1周目7面	HLE-きうち NOBU	ノーマル
4	パワードリフト(Aコース)	6′57″98	AMM-中川剛(小樽)	ノーマル
5	パワードリフト(Cコース)	6′58″38	HIE-きうち(恵庭)	ノーマル
6	パワードリフト(Eコース)	6′56″66	AMM-中川剛(小樽)	ノーマル
7	モンスターレア(1P)	268,900	MoAi-ANDOR.S(義明)	ノーマル
8	スプラッターハウス	231,300	イケダ(恵庭)	ノーマル ALL
9	未来忍者	82,590	やっちもどき	入荷初日初プレイ
10	クレイジーコップ(1P)	2,221,400	LAP-テッカマアアウアン	ALL S×2

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルトプラス(スーパー)	1,527,300	T☆SHIGE	全面クリア
2	アサルトプラス(イージー)	1,247,250	T☆SHIGE	全面クリア
3	グラディウスII	778,800	まっこでぶごんの友達のまっこながごん	①-F 2-4
4	グラディウスII	1,031,600	やっほー舞奈パパ!!	②-F 2-7
5	グラディウスII	981,500	まっこたかII	③-F 2-7
6	グラディウスII	1,535,300	まっこながごんII	④-F 3-8
7	メルヘンメイズ	665,590	Y.M	全面クリア
8	獣王記	552,100	T☆SHIGE	全面クリア
9	爆突機銃艇	85,300	藤波! 帰ってこい!!	14面
10	オーダイン	[illegible]	XYZ	全面クリア

ゲームポイントフリーウェイ

北海道札幌市西区富岡2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	イメージファイト	592,200	YATCH	2-2
2	最後の忍道	2,501,800	FPS-SJr.	イージー 3機設定 クリア 残0
3	TATSUJIN	10,000,000+α	FPS-SJr.	エリア999+α
4	サンダークロス	10,000,000+α	NGM-ESS	9-3で達成
5	ヘビーユニット	504,500	BMT-MAX	5-2
6	オーダイン	1,028,460	FPS-SJr.	残クリスタル 589,400
7	上海	1,108	Mr-X.	8面
8	パワードリフト	6′48″06	EXCEED--RTB	(Dコース)
9	ファイナルラップ(2P)	2′26″93	NGM-BINと師匠	4周設定
10	チェイスH.Q..	11,204,450	FPS-M..	クリア

ファミリーランド ☆=1

北海道北見市二条西一丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	1,807,200	Oh!HUL-KGT,Z	②-F 3-8
2	サイバリオン(基礎編)	7,618,900	HUL-BOYこととんちゃん	100万×3
3	サイバリオン(実戦編)	13,290,070	EXCEED ちゃーるず、ぱぶんちょ	No.94 200万×1
4	サンダークロス(旧バージョン)	10,000,000+α	Oh!HUL-KGT,Z	8-6で達成
5	サンダークロス(旧バージョン)	20,000,000+α	EXCEED ちゃーるず、ぱぶんちぇ	15-7で達成 おまけ 11/13
6	オーダイン	クリスタル 710,600	HUL-MGI	ALL
7	にゃんにゃんパニック	1,124,200	なぞの達人レーザー	ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆=6

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	未来忍者	426,240	RAYS-POOR	1コインオール ノーマル 11面サギ!!
2	イメージファイト	742,900	ARIS-PSI.V	ノーマル AREA2-4
3	サンダークロス	10,000,000+α	ARIS-PSI.V WHIM-TIO ALTHEA	8-5 ノーマル
4	TATSUJIN	10,000,000+α	WHIM-ALTHEA ARIS-PSI.V	7-5 ノーマル
5	スプラッターハウス	402,200	WHIM-NCR	1コインオール ノーマル
6	脱獄	22,900	WHIM-ALTHEA	ノーマル
7	リングの王者	131,500	ARIS-PSI.V	ノーマル
8	シュウタウェイ	1,420	WHIM-NCR	エキスパート
9	アウトラン	4′37″68	ARIS-PSI.V	Bコース
10	アウトラン	4′33″09	ARIS-PSI.V	Dコース

プレイシティキャロット琴似店 ☆=3

北海道札幌市西区琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	未来忍者	231,970	伊達直人	ノーマル設定 R-7 1コイン
2	イメージファイト	697,500	NGM-茂野	ノーマル設定 2-3
3	スプラッターハウス	530,200	中川 剛	ノーマル設定 クリア 1コイン
4	TATSUJIN	10,000,000+α	NGM-SEK	ノーマル設定 エリア999
5	クレイジークライマー2	493,250	EXCEED-RTB	ノーマル設定 R-6
6	メタルホーク(旧バージョン)	11,288	NGM-SEK	ノーマル設定 クリア
7	パワードリフト(Bコース)	6′52″23	EXCEED-RTB	ノーマル設定 全面クリア
8	パワードリフト(Cコース)	6′54″40	EXCEED-RTB	ノーマル設定 全面クリア
9	パワードリフト(Dコース)	6′47″39	EXCEED-RTB	ノーマル設定 全面クリア
10	パワードリフト(Eコース)	6′55″42	TM(EXC)	ノーマル設定 全面クリア

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.11	No.14
No.15	No.16
No.17	No.18
No.19	No.20
No.21	No.22
No.23	No.24
No.25	No.26
No.27	No.28

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新 声 社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）
No.25（'88　10月号）
No.26（'88　11月号）
No.27（'88　12月号）
No.28（'89　1月号）
（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新 声 社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

キリトリ線

売切れ⬇

特集：AMショー



No.15('87 12月号)

特集：R-TYPE



No.14('87 11月号)

特集：1943攻略



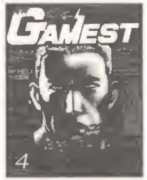
No.11('87 8月号)

特集：妖怪道中記



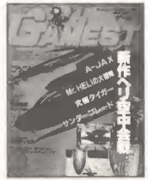
No.10('87 7月号)

特集：丸ごと攻略



No.19('88 4月号)

特集：新作ヘリ会戦



No.18('88 3月号)

特集：ゲーメスト大賞



No.17('88 2月号)

特集：ＡＢⅡ全攻略



No.16('88 1月号)

特集：ベラボーマン



No.23('88 8月号)

特集：グラⅡ攻略



No.22('88 7月号)

特集：グラⅡ攻略



No.21('88 6月号)

特集：ＡＯＵショー



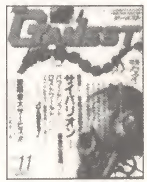
No.20('88 5月号)

特集：AMショー



No.27('88 12月号)

特集：サイバリオン



No.26('88 11月号)

特集：ロストワールド



No.25('88 10月号)

特集：地獄めぐり



No.24('88 9月号)

うすい百貨店ナムコスカイランド

福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最後の忍道	1,120,800	EXCEPTION-MEN	6面
2	グラディウスII	2,320,900	?	4周目8面 ④-F
3	オーダイン	1,024,540	EXCEPTION-MEN	全面クリア 残金 599,200
4	バルトリック	290,240	AXY	4面
5	銀河任侠伝	2,263,300	?	全面クリア
6	フリーキック	135,270	AXY	11面
7	イメージファイト	147,700	AXY	3面入荷2日目
8	未来忍者	120,190	TO-Y	5面入荷2日目
9	スプラッターハウス	——	——	——
10	P-47	537,500	AXY	5面

筑波学園キャロットハウス

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	347,000	FLAK&YUI	ノーマル設定 全面クリア
2	サンダークロス(旧バージョン・1P)	10,000,000+α	ASS-MSO-OUT	ノーマル設定 R8-7
3	TATSUJIN	10,000,000+α	ASS-NEB	ノーマル設定 R9-3
4	イメージファイト	526,500	ASS-NEB	ノーマル設定 R2-1
5	メタルホーク(ニューバージョン)	11,161	FLAK&YUI	イージー設定 全面クリア
6	オーダイン(1P)	クリスタル 710,400	ASS-WIZARD WIN	ノーマル設定 全面クリア
7	パワードリフト(Aコース)	6'57"61	ASS-MSO-OUT	ノーマル設定 ALL1位
8	パワードリフト(Bコース)	6'51"06	ASS-MSO-OUT*	同上
9	パワードリフト(Cコース)	6'57"21	ASS-MSO-OUT	同上
10	パワードリフト(Dコース)	6'45"18	ASS-MSO-OUT	同上

二荒キャロットハウス ☆=1

栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	10,000,000+α	2名 SRM-INXS MB-SRM宅塚正夫	イージー5機設定 エリア999
2	未来忍者	243,780	SRM-Y.S	ノーマル設定 R7
3	スプラッターハウス	578,100	SRM-TANAKI	ノーマル設定 ALL
4	サンダークロス	5,286,240	MB Bioにいちゃん	ノーエブリノーマル設定 4-7
5	ロストワールド(ニューバージョン)	7,995,200	ブルーFALCON	ノーマル設定 ALLクリア
6	イメージファイト	394,700	SRM-平野	ノーマル3機設定
7	脱獄	92,250	金敷	ノーマル3人設定 R-4
8	オーダイン	クリスタル 702,000	SRM-Y.S	ノーマル3機設定 ALLクリア
9	メタルホーク(ニューバージョン)	10,680	MB a-crisis	イージー3機設定 ALLクリア
10	最後の忍道	2,550,900	K 渡辺	イージー3人設定 ALLクリア

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターレア(1P)	548,410	内神田アドベンチャーで2時間はまり(本当)	R-11のボス
2	スクランブルスピリッツ(1P)	2,412,900	BOOVAO保存委員会会長	R.6
3	スーパーコントラ(1P)	10,924,600	秘書様にのりかえるWクリック!!	2-3 100円2回 7機イージー
4	最後の忍道	229,100	□□□□□□□□□ □□□□□	イージー3機 R.3初日
5	飛翔鮫	10,000,000+α	NOWちゃんやっとこさ出ただっAMA®	18-4のラスト 残30
6	ファンタジーゾーン	13,348,500	掲載確率3/3の男	R-26 ハード 海外VER
7	パワードリフト(Bコース)	7'11"40	MB RVR	1日2回パワー!?
8	パワードリフト(Eコース)	7'12"28	MB RVR	6分台って何すか?
9	バトルフィールド	1,713,000	さあ、大戦で200周やっちゃうよ~(うそ)	ノーミスクリア
10	麻雀放送局	明○強い…	常連のおはまり君	≒アイドル麻雀

ウィルトークタイトー高崎2号店

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7'00"23	ATF-F	ノーマル設定
2	パワードリフト(Cコース)	6'58"69	ATF-Z-K.K	ノーマル設定
3	サイバリオン(基礎編)	748,100	S. YOSHIDA	ノーダメージ 1回 3面
4	サイバリオン(実戦編)	17,914,220	ATF-Z-K.K	全面クリアケプロスNo.46 ノーミス×3ノーダメージ×2 残×3
5	サンダークロス	10,000,000+α	TRI	8-5 残28
6	ニュージーランドストーリー	2,133,600	DOM	オールクリア 残機1
7	爆突機銃艇	201,281	VGS-NELSON	ステージ36 残7機
8	コンチネンタルサーカス	4,330,420	GOEMON	ラウンドJAPAN
9	1943改(1P)	3,704,050	NHK	1コイン

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	600,300	OIKAWA	ノーマル3機 2-2
2	サンダークロス(1P)	4,392,700	NORI	ノーマル3機 4-4
3	モンスターレア(1P)	353,010	MOO	ノーマル3人 8面
4	サイバリオン(基礎編)	8,976,190	ANK	ノーマル2機 1コインALL
5	サイバリオン(実戦編)	15,375,430	ANK	ノーマル2機 1コイン ALL エンデング79
6	TATSUJIN	2,866,420	ESFORCE 恐怖チョコ玉男	ノーマル3機 エリア413
7	スプラッターハウス	374,200	POS	1コインALL
8	スクランブルスピリッツ	2,998,690	OIKAWA	ノーマル3機 2-1 1P
9	パワードリフト(Eコース)	7'14"28	FAN	ALL 1位
10	パワードリフト(Bコース)	7'30"02	FAN	ALL 1位

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7'02"14	MARO	全部1位 イージー設定
2	パワードリフト(Bコース)	6'52"53	F. M	全部1位 イージー設定
3	パワードリフト(Cコース)	7'02"42	MARO	全部1位 イージー設定
4	パワードリフト(Dコース)	6'59"92	MAC	全部1位 イージー設定
5	パワードリフト(Eコース)	6'56"30	SPREAM-SHOT㊟	全部1位 イージー設定
6	エキサイトリーグ	10,000,000+α	Odonata-T. K	イージー 11試合目 残16万Point
7	スクランブルスピリッツ(1P)	4,242,920	小柳	2-6 5機 ノーマル設定
8	脱獄(1P)	213,850	RMC-SHO	1コイン全面クリア エブリ設定 残1人
9	最後の忍道	739,500	おおとめ、(ATM)	1コイン7面 イージー設定
10	イメージファイト	213,100	BOB®	1コイン5面 ノーマル設定

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	92,700	魚屋さん	2面クリア
2	未来忍者	160,770	DWA	
3	スプラッターハウス	207,300	???	オールクリア
4	オーダイン	クリスタル 702,300	鶴岡ダイエーのYOU	オールクリア
5	ベラボーマン	366,100	ONODERA	オールクリア
6	アサルトプラス	1,235,300	レッドミラージュ	オールクリア
7	メルヘンメイズ	397,920	石垣雄一	R-9
8	リングの王者	132,200	SGG-ENG	1位
9	コブラコマンド	402,450	DIRTY	7面
10	グラディウスII(ニューバージョン)	1,762,500	XYZ-HM	④-F 3周目8面

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=3

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク(ニューバージョン)	10,953	渡辺ひろし	全面クリア イージー設定
2	サイバリオン(実戦編)	13,691,360	YUKKEY	全面クリア ノーマル、3機設定
3	チェイスH.Q.	10,770,150	F. M	全面クリア
4	TATSUJIN	10,000,000+α	GIN	7周5面 残機12
5	カベール	2,651,300	M. S	全面クリア ノーマル、3人設定
6	スプラッターハウス	239,400	青木	全面クリア ノーマル、3人設定
7	スクランブルスピリッツ(1P)	5,324,790	小柳	2周6面 ノーマル、3機設定
8	スクランブルスピリッツ(2P)	18,212,120	小柳、後藤	6周2面 ノーマル、3機設定
9	サンダークロス	2,729,140	藤谷	3周5面 ノーマル、3機設定
10	パワードリフト(Bコース)	6'48"21	F. M	5,710,385点 ノーマル設定

ダイエーDLL郡山店 ☆=18

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6'55"90	ITA-H.K	ALL1位ノーマル
2	パワードリフト(Dコース)	6'47"51	ITA-SOL	ALL1位あと4
3	パワードリフト(Eコース)	6'57"90	SPREAM-SHOT	ALL1位
4	スプラッターハウス	103,500	AIR NEX D.S	6面 ノーマル
5	ドラゴンフィーバー	パンツ1枚	???	???
6	チェイスH.Q.	4,790,270	VEI	5面 ノーマル
7	オーダイン	残C 700,700	AN-DYE.SZK	ノーミスクリア
8	スカイソルジャー	4,336,930	WINNER & PCN	全面クリア 1ミス
9	ベラボーマン	355,000	JEY-J.T.W	ALLクリア
10	ワールドスタジアム	150m	CBC	Dチームおちあい

プレイシティキャロット仙台店 ☆=31

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	445,100	SPREAM-もっきゃⓜ	全面クリア 3人設定
2	メタルホーク	11,840	H. O	1コインALL 残機3
3	イメージファイト	711,600	SPREAM-SAKIⓜ	2-4
4	脱獄	253,600	SPREAM-BEEⓜ	ALLクリア
5	サイバリオン(基礎編)	10,739,370	SPREAM-K. W	ノーミスALL 100万×4 ノーマル
6	サイバリオン(実戦編)	19,452,600	SPREAM-K. W	ノーミスALL 200万×4
7	霊界導士	653,900	SPREAM-I. Z	ALLカンスト!? 3人設定
8	カベール	3,513,600	SPREAM-SAKIⓜ	ALLクリア
9	TATSUJIN	10,000,000+α	SPREAM-I.Z SAKIⓜ	8-1 8-2で達成
10	オーダイン	クリスタル 746,300	SPREAM-BEEⓜ	ALLクリア

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3F ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最後の忍道	739,000	こんたく	6面
2	モンスターランド	全面クリア	純一郎、こんたく	
3	R-TYPE	全2周クリア	伊辺	
4	グラディウス	2,341,000	のぶゆき	
5	F1ドリーム	ポイント58	ゆう	
6	ラストデュエル	577,550	優一	
7	ワールドスタジアム	ホームラン距離 150m	しぶ	
8	メルヘンメイズ	152,000	ゆう	
9	沙羅曼蛇	5,343,400	まさゆき	
10	ダブルドラゴン	341,850	たかおさん	クリア

ゲームコーナーロム ☆=1

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	447,300	FXT-TON	3機ノーマル 7面ボス(エリア2)
2	スプラッターハウス	207,000	RYU	3人ノーマル ALL 残2
3	モンスターレア(1P)	367,680	THU・あぶそーぶ	3人ノーマル 8面前半
4	TATSUJIN	5,851,020	FXT-TON	3機ノーマル 856エリア 5周目2面
5	スクランブルスピリッツ(1P)	3,337,870	THU・あぶそーぶ	5機イージー 2周目2面
6	サンダークロス(1P)	10,000,000+α	THU・あぶそーぶ	3機ノーマル 8周目7面 残30
7	スクランブルスピリッツ(2P)	4,007,390	FXT-OMI FXT-TON	5機イージー 共に2周目1面
8	餓流禍(1P)	1,315	CHAT-PRS	5人ノーマル 7面
9	オーダイン(1P)	クリスタル 704,500	THU・あぶそーぶ	3機ノーマル ALL 残0
10	スーパーハングオン(シットダウン)	9'14"41	FXT-TON	50秒イージー エキスパート

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スクランブルスピリッツ	2,314,720	TSF-MAOⓦ	ノーマル R-6 パーフェクト×3
2	スクランブルスピリッツ	2,486,670	TSF-MAOⓦ	イージー R-6 ボス パーフェクト×2
3	TATSUJIN	5,878,360	TSF-MAOⓦ	ノーマル3設 5周目1面 エリア840
4	脱獄	75,650	Pio²	R-5
5	オーダイン	残クリスタル 704,800	TSF-MAOⓦ	ALL ノーマル
6	ロストワールド	8,554,500	M. O	ALL
7	ロストワールド(2P)	12,045,550	M. O+MEW	ALL
8	グラディウスII	1,964,300	もあい……	3-8 ④-F
9	メルヘンメイズ	797,800	MAOⓦ	4人設定 ALL イージー
10	モンスターレア			

秋田キャロットハウス ☆=1

秋田県秋田市中通1-4-4 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	11,622	CNI?	全面クリア
2	スプラッターハウス	407,600	POS	全面クリア
3	オーダイン	クリスタル 726,800	ESFORCE-NIN	全面クリア
4	イメージファイト	706,300	OIKAWA	2-2
5	カプコンボウリング	249	TEN	1プレイ50円になりました。
6	クレイジークライマー2	480,200	ESFORCE-CAT	6面
7	ロストワールド	8,249,600	ESFORCE-Z.K	全面クリア
8	霊界導士	208,750	VIEGLE-BC-天空のトウマ	7面 イージー
9	サンダークロス	10,000,000+α	KOHE	8-7 永パのため打ち切り
10	未来忍者		申請者なし	

プレジャーキャッスル ☆=14

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘビーユニット	1,232,000	帝王M.K	2周目(5-2) ノーマル3機設定
2	サイバリオン(実戦編)	18,056,840	RVS-MAX	ノーミス×3、ノーダメージ×2、NO.60
3	サイバリオン(基礎編)	11,157,170	RVS-TRI	ノーミス×4、ノーダメージ×1、ノーマル
4	チェイスH.Q.	26,182,250	RVS-FIN	オールクリア、ノーマル、ターボ×3
5	トップランディング	883	まだまだのび～るKT/	オールクリア、100×5 ノーマル設定
6	餓流禍(IP)	6,210	URX-EXS	オールクリア、残7 ノーマル設定
7	最後の忍道	3,080,900	RVS-POKEN	オールクリア、残0 (イージー設定)
8	カベール(IP)	3,061,400	EXT-CPU	オールクリア、残3 ノーマル設定
9	TATSUJIN	10,000,000+α	RVS-Ⓟ DOUGO.KUMAMOTO	7-4残14、7-5残6 7-5残7
10	脱 獄(IP)	57,250	EXT-CPU	3面でDEAD/ ノーマル設定

ビデオインセガ船橋店 ☆=2

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6'53"32	REC-MILK	ノーマル
2	パワードリフト(Dコース)	6'51"04	EMPTYスーパーすてのばイレブン	4ミス
3	モンスターレア	381,340	CSG	ノーマル 8面のボス
4	イメージファイト	512,500	EMPTY	ノーマル 最終面
5	スプラッターハウス	270,700	REC-TKM	ノーマルもしかしたら永パ クリア残2
6	脱 獄	230,100	EMPTY すてのばイレブン	ノーマル クリア ウームヒマ人
7	オーダイン	クリスタル 685,900	REC-TOK	ノーマル
8	ワールドスタジアム	2周目	CRE-ロボピッチャー1号	使用チーム タイタンズ
9	スクランブルスピリッツ	4,094,120	EMPTY すてのばイレブン	ノーマル 2-4
10	スクランブルスピリッツ	3,615,600	謎のボーナス男 よく分かんない	6面 謎のボーナス点あり 3面のボーナス97%

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7'05"19	ATF-MFP	
2	パワードリフト(Bコース)	7'05"78	RWC-VK	
3	パワードリフト(Cコース)	7'01"69	ATF-Z・K・K	
4	パワードリフト(Dコース)	7'13"30	プレジのK.H	
5	パワードリフト(Eコース)	7'08"80	NAMGERS-KOH	
6	スプラッターハウス	49,900	バケラッターハウス	ノーマル
7	モンスターレア	353,010	CPU-TRY-Z	ノーマル
8	イメージファイト	282,500	RWC	ノーマル
9	P-47	999,500	ASC-NSR 50	ノーマル
10	オーダイン	903,690	RWC-MF	ノーマル ㊂

カジノカーニバル ☆=2

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	伊賀忍術伝	3,611,200	江添貴行	1コインALL
2	ロストワールド(旧バージョン)(IP)	8,546,900	江添貴行	ALL
3	オーダイン(IP)	クリスタル数 709,300	SIN	1,210,700点
4	サンダークロス(IP)	10,000,000+α	江添貴行	8-6・残34・ハード
5	TATSUJIN	10,000,000+α	コーヒーハウスナカガミ	AREA999(8-1)
6	脱 獄(IP)	193,750	KUB	1コインALL
7	モンスターレア(IP)	630,880	江添貴行	ラウンド13
8	イメージファイト	206,000	ウスラのサボテーン/	ラウンド5
9	パッシングショット		K.T.Z.	1コインALL (4-3P16-0FL)
10	沙羅曼蛇	175,600	.FF	特になし

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=51

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターレア	707,650	ACU-KEI	ROUND13ノーマル
2	イメージファイト	1,094,600	HTL-Y・N	2周目7面 ノーマル
3	スプラッターハウス	721,200	Mr.まさし君	ALLクリア
4	パワードリフト(Aコース)	6'52"42	砂樹☆帝	ノーマル 5位スタート
5	パワードリフト(Eコース)	6'51"88	FGK-㊔	ノーマル 5位スタート
6	サイバリオン(実戦編)	18,689,700	SSC-VAP(OTL)+α	ノーミス×3 ノーダメージ×2 残機3エンディングNo.13
7	サイバリオン(基礎編)	12,275,280	FREEZIN'	ノーミス×5 残機3 2機設定
8	メタルホーク(ニューバージョン)	12,789	FANCY-KETOSE	ランクA:マーシャル
9	未来忍者	335,520	SSC-etc-TSU	Stage 11 ノーマル
10	ロストワールド(旧バージョン)	8,788,000	AZUKI	ALL残431,000ゼニー

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘビーユニット	485,100	KEN	5-1
2	ロストワールド	8,132,600	CMO-MAL	1コイン クリア
3	オーダイン	1,240,860	CMO-MAL	1コイン クリア 残C-693700
4	TASUJIN	10,256,150	こうき	999+α
5	地獄めぐり	1,928,050	IGC	1コイン ノーミス 全面クリア
6	究極タイガー	11,600,000	C・R・S	999+α
7	R-TYPE	2,280,400	厚見	15面で復活
8	サイバリオン(実戦編)	11,846,810	S, K	ALLクリア
9	ニュージーランドストーリー	2,633,150	CMO-MAL	1コインクリア 残り4機
10	クレイジーコップ	1,988,900	IGC	1コイン クリア

スペースイン・プラザ ☆=1

東京都八王子立旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	3,801,500	怒、小笠原	6-4 ④-F
2	魔魁伝説	95,030,201	I・H-MHL	ALL
3	R-TYPE	1,340,300	ぎゃてんポッカンポン	2-5
4	オーダイン	クリスタル 720,900	CHU.Q	ALL
5	究極タイガー	11,244,770	KEN-H	5-5
6	チェイスH.Q.	10,936,750	ODA-DAJI	ALL
7	ダッシュ野郎	226,970	PZG-VAN	ALL
8	ロストワールド	7,571,400	LSD	ALL
9	功里金団	916,600	A.S-Z	ALL
10	TATSUJIN	10,000,000+α	I・H・MHL NOJ	8-4で達成 7-2

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=1

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	177,400	鳥山 肇	4面
2	サンダークロス	10,000,000+α	CKS-SGI-EAG	設定ハード8-8
3	サイバリオン(基礎編)	8,706,360	GCN-FOO	クリア
4	サイバリオン(実戦編)	2,384,470	相馬踏樹	5面
5	伊賀忍術伝	942,700	P.S.Y-サイコ	最終面
6	脱 獄	186,950	FALCON	ALLクリア
7	TATSUJIN	10,000,000+α	WHIM-NRO	999+α
8	パワードリフト(B)	6'47"13	PKH-しみちょん	全ステージ1位
9	スクランブルスピリッツ	2,447,620	弾がライバル-すき-	6面
10	チェイスH.Q.	10,812,310	SER	ALLクリア

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3-17-1千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク(旧バージョン)	12,254	ACT	1面120秒 ALLクリア
2	未来忍者	194,620	夢神圭	STAGE 7
3	スプラッターハウス	369,900	KSG-GALDIN	ALLクリア 残数1名
4	イメージファイト	531,400	ZIP	2-1
5	サンダークロス(旧バージョン)	21,007,020	ZIP	17-1で途中放棄
6	TATSUJIN	10,000,000+α	AAS-KWM	7-3
7	ニュージーランドストーリー	1,261,170	KSG-GALDIN	ALLクリア
8	クレイジークライマー2	386,900	SFF-μ	STAGE 5
9	カベール	2,219,340	NESSIE	ALLクリア
10	ロストワールド(旧バージョン)	8,410,000	TOY-どどんぱ助六	ALLクリア

ジョイランドオレンジ ☆=1

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	6,250,300	SBK-しおばんくん	ハード 5-3 エリア888
2	サイバリオン(実戦編)	13,671,380	K-K	残3機 ノーミス2回
3	サイバリオン(基礎編)	7,762,720	K-K	残3機 ノーミス2回
4	チェイスH.Q.	5,297,860	SBK-血祭り君	5面 あと一撃
5	トップランディング	499	SBK-KNC	7面
6	カベール	395,880	平松武司	2-1
7	餓流禍	587	内田正行	3面
8	ニュージーランドストーリー	151,670	小林	2-2
9	ダライアス	6,497,080	CHU-ZZG-PUL	ハード・ニューバージョン Yクリア
10				

ハイテクノーベル神保町店 ☆=8

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2828

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン(基礎編)	10,907,570	GMC-ひむ	ノーマルノーミスクリア 100万×5
2	サイバリオン(実戦編)	17,603,810	GMC-ひむ	ノーマルノーミスクリア 200万×3 No.15
3	サンダークロス(旧バージョン)	10,000,000+α	GMC-ひむ	ノーマル 永パナシ 8-6で達成
4	TATSUJIN	10,000,000+α	GMC-ひむ TYR-YES	ノーマル エリア999+α
5	脱 獄(IP)	79,150	GMC-ひむ	ノーマル 4面 ゲロムズ/超アーッ
6	ヘビーユニット	1,507,300	GMC-ひむ	ノーマル 2周目5-1
7	クレイジークライマー2	526,250	TYRANT-CHA	ノーマル6面 骨なしチャーリー
8	トップランディング	868	FOH(ふくとめ)	ノーマル ROUND ALL
9	カベール(IP)	2,882,120	TYRANT-EXE	ノーマル ALL 松田Telしろ.
10	チェイスH.Q.	10,751,060	GMC-ひむがし	ノーマル ALL SAMさんやって/

ハイテクセガ柏店 ☆=3

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7'13"91	PRY-YSP	まあまあじゃないな?
2	パワードリフト(Cコース)	7'04"11	BOS-園	2回こけた
3	パワードリフト(Dコース)	7'24"28	木枯し紋次郎X	あらよっと!!
4	パワードリフト(Eコース)	7'18"97	PRY-YSP	チュー太郎運転 EXTRA 1位
5	ロストワールド	8,612,800	SWP-OC-X	天帝クリアで51万+α
6	サンダークロス	4,159,600	いちはしめぐみJ.I	4-8
7	TATSUJIN	6,059,300	AEX-S.J	AREA875
8	モンスターレア	180,000	LUKY WEST HOS	R5ボス
9	チェイスH.Q.	11,100,010	CIP	ラストで13秒のこし
10	オーダイン	798,370	ユンケルかわち	クリア 残4

プレイシャトー ☆=19

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	930,700	ILG-K・M	2-4 ノーマル
2	ヘビーユニット	975,500	ILG-K・M	2-3-1 ノーマル
3	スプラッターハウス	548,700	ILG-NEOmkII	ALLノーマル
4	未来忍者	236,400	ILG-NEOmkII	7面ノーマル
5	サイバリオン(実戦編)	17,605,850	ILG-K・M	No.74 スーパー3回
6	スクランブルスピリッツ(IP)	2,210,490	J・J	6面ノーマル
7	TATSUJI N	10,000,000+α	HST-SPTⓔ でんすけ	ノーマル
8	カベール(IP)	3,234,470	ILG-NEOmkII	ALLノーマル
9	オーダイン(IP)	753,800	KCN㋳	ALLノーマル
10	サンダークロス(IP)	3,466,100	ブッシュ	2-4 ノーマル

荏原ゲームコーナー ☆=27

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館前 ☎(03)781-4359 内

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	915,500	EGC-㊎POW	2-6 ゼビウス増え有。イージーミス
2	スプラッターハウス	259,500	首切る快感♥ ドラ博士H.S♥	1コインクリア 気もちえー。
3	モンスターレア(IP)	770,920	EGC-㊎POW	RD.13 ロボットつよし
4	パワードリフト(Aコース)	6'53"40	ITA-グリーンベレーIKE (もうやめた)	ノーマル1/3入店まぎわ 100円玉使用/
5	パワードリフト(Bコース)	6'49"58	ロイ・トーマス (JAG-車だん吉)	ノーマル 全部1位 やる気100%/
6	パワードリフト(Cコース)	6'48"80	JAG-HRO㊤-AXI	ノーマル 全部1位 あと2秒。まだまだ
7	アウトラン(Aコース)	4'36"18	EGC-ITA㊉OMU	アウトランIIは超アか-? あと0.5秒くらいかな?
8	ヘビーユニット	250,900	くそつまやる気0 ドラ博士H.S	5-1 天井に着陸
9	ニュージーランドストーリー	70,200	EGC-㊎MKZ	1コインALL ロースコア部門
10	TATSUJIN	10,000,000+α	EGC-㊎POW	ランクハード7-3 2番手だぁ～い/

サンペディックナムコランド ☆=8

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7'10"40	CRE-けろんぱ	
2	パワードリフト(Bコース)	6'54"02	HOA	
3	パワードリフト(Cコース)	6'56"42	CHAT-COM	
4	メタルホーク(ニューバージョン)	11,407	ERL	3機イージークリア
5	イメージファイト	641,000	CHAT-あああじいぶう	2周目2面
6	カプコンボーリング	246,000	CHAT-KIM	クリア
7	スプラッターハウス	クリア	CHAT-タコ・カカカ CHAT-KIM S-F-F-μ	3人設定ハード4つ
8	未来忍者	141,210	CHAT-KIM	5めん
9	TATSUJIN	10,000,000+α	CHAT-あああじいぶう	AREA999+α 7-4で達成
10	アサルトプラス(イージー)	1,257,150	E-SWAT'S イージーすてると	EALノーマル

君こそゲーメスト！

ゲーム		スコア	ネーム	店名
イメージファイト		1,103,900（2周目7面）	G.M.C.N.K	モンキーハウス本館（福岡）
スプラッターハウス		842,900（全面クリア）	RVS-GUN	ゲームセンターＵＦＯ（神奈川）
サイバリオン	基礎編	12,275,280（ノーミス×5）	FREEZIN'	Ｐ．Ｃ巣鴨（東京）
サイバリオン	実戦編	19,968,520（ノーミス×4）	HTL-Y.N	個人申請F/Kウエスト（埼玉）
モンスターレア		770,920（13面）	EGC-㊡POW	荏原ゲームコーナー（東京）
脱獄		256,750（全面クリア）	NJP-SUR-JAN	タイトピア木屋町（愛媛）
メタルホーク	旧バージョン	13,120（残5）	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館（福岡）
メタルホーク	ニューバージョン	13,105（残2）	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館（福岡）
未来忍者		636,250（全面クリア）	CHAT-KIM	個人申請サンペディックナムコランド（千葉）
ロストワールド（1P）	旧バージョン	8,878,900	名人（ZKS）	イエローハット（愛知）
ロストワールド（1P）	ニューバージョン	8,576,600	HCS-KAW	コインスナック24（岡山）
チェイスH.Q.		26,182,250	RVS-FIN	プレジャーキャッスル（東京）
カベール		3,531,960	NJP-SUR-JAN	タイトピア木屋町（愛媛）
ヘビーユニット		1,865,600（3周目3～2）	WAC-MAX	ゲームシティOZ（山口）
最後の忍道（イージー）		3,080,900	RVS-POKEN	プレジャーキャッスル（東京）
トップランディング		883	まだまだのび～るK.T.／	プレジャーキャッスル（東京）
餓流渦		7,088	URX-EXS	ゲームセンターUFO（神奈川）
パワードリフト	Aコース	6'52"42	砂樹☆帝	P.C巣鴨（東京）
パワードリフト	Bコース	6'44"34	GMC-Ⓟた	イエローハット（愛知）
パワードリフト	Cコース	6'43"80	JAG-HRO㊣AXI	荏原ゲームコーナー（東京）
パワードリフト	Dコース	記録更新者なし（6'48"51）		
パワードリフト	Eコース	6'51"19	FGK-乱丸	ハイテクセガ万代（新潟）
グラディウスII（2番）		9,500,200（13-8）	Extreme-諸星あたる	ハイテクセガ三宮（兵庫）

ハイスコア番外地（☆はつきません）

ゲーム	スコア	ネーム	店名
アサルトプラス（イージー）	1,257,150	E-SWAT'S イージーすてると©	サンペデックナムコランド（千葉）
カプコンボーリング	289	Y.M	P.C八戸（青森）
伊賀忍術伝	3,611,200（ALL）	江添貴行	カジノカーニバル（東京）
1943改（1P）	5,306,470	Y.SUZUKI	ジャスコ屋上プレイランド（兵庫）
アサルトプラス（スーパー）	3,187,500	PSG-TRY／T.H	個人申請P.C藤塚（香川）
ファイナルラップ（4P）	2'11"36	SUR.E & SAIZO & CYBER & HIDAI	個人申請P.C西萩（東京）
SDI（1P）	79,633,190（4機設定）	SSC-VAP（OTL）＋α	個人申請P.C巣鴨（東京）
霊界導士	653,900（カウンター振り切り）	SPREAM-I.Z	P.C仙台（宮城）

今月は新製品が続々登場。（この時期は毎年そうですね）。イメージファイトとモンスターレアは全面クリアならず。スプラッターハウスは永久パターンはありません。（エブリがストップする）。最終的には100万点に達するとのこと。

サイバリオンは、基礎編でノーミスボーナス5の改挙。

ちなみに、サイバリオンの実戦編とイメージファイトのトップ両者は、それぞれ僅差。今後の展開が見ものですね。

メタルホークは、G・M・Cえるす君の独壇場。今月のゲーメストにも紹介されていますが、メタルホークのコンペ（P.17参照）ではライバル出現なるか。

ロストワールドの旧バージョンで記録更新がされました。ヘビーユニットは面数が同じ人がいましたが点数が高いので優先しました。（イメージファイト・モンスターレアも同様）

グラディウスIIの2番目の装備も1000万点目前。1度PLAYを見てみたいものです。

その他は、全面クリアでの点数争いがほとんど。パワードリフトのDコースはまたしても記録更新ならず。

また、前回のパワードリフトのEコースで名前のまちがいがありました。TM様どうもすいませんでした。

（悠理）

ゲームセンターUFO ☆＝25

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎（0427）52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	839,600	番外地の王者 URX-緑の少年	2-4 番外地キライ
2	餓流禍（1P）	7,088	URX-EXS	ALL 残2 1コイン
3	スプラッターハウス（ノーマル設定）	842,900	RVS-GUN	ALL 残0 どうもありがとう。
4	モンスターレア（1P）	462,850	URX-EXS	8面ボス
5	ヘビーユニット	1,773,600	URX-TEC	3周目3-2
6	未来忍者	188,570	URX-SKG.BOY	7面
7	脱　獄（1P）	239,750	URX-TEC	1コイン ALL
8	チェイスH.Q.	24,103,870	よそ者、八王子人 ODA-DAJI	ALLボーナス×4 完全ノーマル設定
9	オーダイン（1P）	クリスタル 754,200	ただいま休息中 AFC-T'	ALL WOP氏、元気かあ？
10	コンチネンタルサーカス	6,793,710	ツキがない！ URT-SPA	たまには遊びにこにゃあ。T'&勇より。

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎（0562）32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	337,100	K.K	6面ニュースター
2	TATSUJIN	10,540,720	ポチャ	エリア999 7周4面 ニュースター
3	サンダークロス	6,302,580	AKO-RS	5周目7面 ニュースター
4	モンスターレア	423,190	C&P.DAR	R8ニュースター
5	スクランブルスピリッツ	2,227,900	JNY-NUT	最終面ニュースター
6	チェイスH.Q.	5,437,530	世界一家、一円	ニュースター
7	オーダイン	クリスタル 650,700	佐野	ALL 京王店
8	トップランディング	686	山中	ALL 上高地店
9	爆突機銃艇	201,892	N.T	R28 上高地店
10	P-47	1,885,900	ゴンタクン	2周目4面 上高地店

プレイシティキャロット IN甲府（甲府周辺集計） ☆＝5

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎（0552）26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	676,900	C＆Pおサル	2周目-2ノーマル
2	脱　獄	99,550	しおちゃんマン	最終面 ノーマル
3	スプラッターハウス	403,500	B.I	ALLノーマル
4	カベール	1,403,720	ムシクン	3-4
5	TATSUJIN	8,767,460	中もちょ	6-5 ノーマル
6	メタルホーク（ニューバージョン）	10,232	しおちゃんマン	1面勝利ポイント300 3機設定 ノーマル
7	オーダイン	クリスタル 711,100	しおちゃんマン	ALLノーマル
8	霊界導士	284,850	ぼちゃ	ALLノーマル
9	餓流禍	1,315	おさる	7面 ノーマル
10	最後の忍道	1,166,700	究極イエロー	7面

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2

長野県松本市中央1-3-7 ☎（0263）35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	247,800	MBX-SDR（宮下）	ALLノーマル 残1
2	オーダイン	クリスタル 738,900	MBX-A.N.	ALL ノーマル ノーミス
3	爆突機銃艇	327,854	MBX-Sir	ALLノーマル
4	メタルホーク（ニューバージョン）	10,442	S.E.R-ALFⓡ	ALL
5	イメージファイト	557,900	S.E.R,K	ノーマル 2周目1面
6	脱　獄	59,450	GUN	ノーマル3面
7	TATSUJIN	1,000万＋α	S.E.R.G.	ノーマル7-4
8	パワードリフト（Bコース）	6'54"42	JNY-SET	ノーマル ALL 1位
9	パワードリフト（Dコース）	6'58"28	BAL.	ノーマル ALL 1位
10	グラディウスII（ニューバージョン）	3,649,000	Now Wins-PAL!	ノーマル 6-5 ④-F

がらんがらん ☆＝1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎（0265）83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン（基礎編）	8,367,610	ATM-Anes K2C なんの	あとはいいぞ 設定2 ALL 100万×3
2	サイバリオン（実戦編）	10,919,190	かくれコマンダTM ZZA！	200×1 残200×2 No.71
3	オーダイン（2P）	クリスタル 1,171,900	ゆうれいR♥Z HENⓜ	ALL 1101730 Pts
4	スプラッターハウス	94,200	HENⓜ	5面
5	レイメイズ	1,373,740	かくれコマンダTM ZZA！	ALLレイカモードノーミス
6	ダライアス（EX）ターボ付	10,075,730	ATM-Buchi	ALL 最高！
7	ダライアス（EX）ターボ付	10,014,420	ATM-Buchi	ALL究極!?高い！
8	ダライアス（EX）ターボ付	10,549,090	ATM-Anes K2C なんの	ALL 5万×2 あとはいいぞ
9	F1ドリーム	POINT＝33	ATM-なんですかこれは K2C なんの	F13レース8位 リバイバル
10	メルヘンメイズ	558,820	ATM-Fowl's chick	ALL残0 やっとやった!! うれぴー

キャノン最前線 ☆=10

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	786,100	GMCMT-HA(た)	2-5 ノーマル
2	TATSUJIN	8,173,470	GMC-SJT(た)	6-3 クリア 999 ノーマル
3	トップランディング	868	AKI	ノーマルクリア
4	サイバリオン(実戦編)	15,415,530	GUC	№89 200万×3 20万×1 クリア
5	サイバリオン(基礎編)	11,613,170	MK	ノーミスクリア
6	スプラッターハウス	483,100	ZAT	イージーランククリア
7	サンダークロス	40,000,000+α	TOM	34周 残機98機 ゲーム時間13時間
8	サンダークロス	10,000,000+α	JMAC(た) CCT LAY家	
9	脱獄	19,300	Dr.トッペル	収容所脱出(IP)

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=7

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	679,700	VRC-MSS.	2-2 ノーマル
2	スプラッターハウス	536,800	KFK.	ノーマル 全面クリア
3	サンダークロス(旧バージョン)	10,000,000	VRC-FEE SOS	10-3 9-7 ノーマル
4	グラディウスII(ニューバージョン)	10,000,000	M. A	ノーマル ④-F、15-1
5	グラディウスII(ニューバージョン)	8,021,400	M. A	ノーマル ③-F、12-8
6	霊界導士	267,100	VRC-MSS	3機設定クリア のこり1機
7	メタルホーク(旧バージョン)	11,813	ALI-MASA	イージー3機 クリア120秒
8	未来忍者	196,810	VRC-MSS	ノーマル 7面ボス
9	ギャラクシーフォースII	4,132,540	KFK.	ノーマル クリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェイスH.Q.	11,125,800	FAG-AWAY	ノーマル 全面クリア
2	オーダイン	クリスタル 574,700	XYZ	ノーマル 全面クリア
3	コブラコマンド	406,050	KAZ	ノーマル 4周目の2面
4	クレイジークライマー2	593,380	WTM(た)	ノーマル 6面
5	カベール(IP)	3,146,980	WTM(た)	ノーマル 全面クリア
6	脱獄	45,400	バイクの兄ちゃん	ノーマル
7	ニュージーランドストーリー	836,160	XYZ	ノーマル 3-4
8	スプラッターハウス	324,400	WTM(た)	ノーマル 全面クリア
9	イメージファイト	730,400	WTM(た)	ノーマル 2周目の4面
10	スターフォース	5,372,500	KTY	ノーマル

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	86,300	SW	5面
2	イメージファイト	754,100	Sgt. PePPer	12面 2周目3面
3	スクランブルスピリッツ	1,222,100	金沢の富永みーな	
4	モンスターレア	382,670	Sgt. PePPer	R-8
5	パワードリフト(Eコース)	559,390	長浜の大倉	
6	ニンジャウォーリアーズ	410,950	HQF 小西和也	
7	オーダイン	1,157,090	みっちッ	
8	グラディウス	2,695,000	山路真吾	

ビッグキャロット京都 ☆=3

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍者くん 阿修羅の章	56,360	カレーまん+コーラセット	R-5
2	チェルノブ	330,400	何をいまさら桂さあが	2ミスALL
3	ロストワールド	7,939,500	GOL-SYEN	1コインALL
4	イメージファイト	678,800	速攻TURKEY屋	2周目3面
5	脱獄	100,450	CUX	5面
6	スプラッターハウス	237,000	速攻水島屋	ノーミスALL
7	メタルホーク(ニューバージョン)	12,479	水島(牛乳娘)みーな♥	ノーミスALL
8	カベール	2,086,890	D.I	2-3
9	ギャラクシーフォースII	4,192,410	ひなさん	イージーランククリア
10	ゲバラ	1,175,500	横山浩子さんの記録をぬいた水島みーな♥	4ミスALL

ゲームインカナザワ ☆=1

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	194,700	ひばり"新快速"ゆたか	本日入荷 ノーマル R.4
2	スプラッターハウス	100,200	魔神衆、雨神 龍王水伯	本日入荷 ノーマル R.5
3	モンスターレア	414,400	BUNTIN	ノーマル R.8
4	脱獄	234,450	龍王水伯	ノーマル
5	パワードリフト(Cコース)	7'06"30	ずんたたばっち	ALL 1位
6	オーダイン	クリスタル 685,600	OSA	ノーマル ALL
7	スクランブルスピリッツ	3,867,160	魔神衆、凡神 マイペース ひまつり	ノーマル R.9
8	最後の忍道	921,600	魔神衆,男なら雷竹 AYAくまさん提川	イージー R.7
9	獣王記	578,400	魔神衆、大魔神 FRY・トミオ	ノーマル ALL
10	P-47	4,252,400	魔神衆、七福神 台風ノ海	ノーマル R.32

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	4,256,020	中谷	ノーマル 4周7面
2	TATSUJIN	1,406,230	ひばり"新快速"ゆたか	ノーマル エリア187
3	イメージファイト	382,000		ノーマル R-6
4	モンスターレア	544,420	田畠恒保教頭でキー	ノーマル R-11
5	脱獄	22,500		ノーマル 3人設定
6	カベール	1,002,610	魔神衆にゃんにゃんSPT	ノーマル 3機設定 R3-2
7	オーダイン	1,198,620	OSA	ノーマル 3機設定 ALL
8	パワードリフト(Aコース)	7'23"93	魔神衆獣神くまさん提川	ノーマル設定
9	パワードリフト(Cコース)	7'14"66	ぴぴ®TM	ノーマル設定
10	パワードリフト(Eコース)	7'12"76	ぴぴ®TM	ノーマル設定

ウィルトークタイトー金沢店

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェイスH.Q.	10,997,200	表英昭すとろんがー	ALL 65秒設定
2	パワードリフト(Dコース)	7'07"04	D・K	ノーマル 5,641,868
3	パワードリフト(Eコース)	7'06"88	ぴぴ®TM (Ver. No Reason)	ノーマル 5,636,995
4	メタルホーク	7,114	SPDVG-ぐっちゃめ	GENERAL
5	トップランディング	835	ZZZ…	ALL ノーマル
6	サイバリオン(基礎編)	9,905,280	小市民田畠恒保教頭 貴族院議長 C-73	ALL ノーマル
7	サイバリオン(実戦編)	14,614,630	パッパラーズはふめつだ TKI	ALL ノーマル
8	カベール(IP)	2,694,650	YOG-SOTHOTH	ALL
9	TATSUJIN	1,401,090	OPA	ノーマル AREA198
10	ロストワールド(旧バージョン)	8,032,300	AMI-MAYUMI	1P ALL

ゲームインセガ高岡 ☆=3

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7'10"69	CRUX!	全1位
2	パワードリフト(Cコース)	7'17"76	寿司	全1位
3	パワードリフト(Eコース)	7'15"76	にせとろろ!号!あ?誰?BCR	全1位
4	モンスターレア	624,140	ASA(アーサ)	R-12
5	スクランブルスピリッツ	3,300,610	ASA(アーサ)	2-2
6	オーダイン	1,144,960	FEN	残クリスタル 629,200
7	アサルト(旧バージョン)	881,000	綾小路REIMは愛の下僕	5機
8	1943改	4,162,070	筋肉魔人一改	クリア モビ×1
9	SDI	79,631,180	やんちゃ姫	ノーミス オールパ S-34 4機
10	アルゴスの戦士	7,529,860	ASA(アーサ)	ALL 目指せ日本一

イエローハット ☆=35

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク(ニューバージョン)	12,897	HCMてった	タイム 120秒 ノーマル ALL
2	未来忍者	321,640	ルート2	11面
3	イメージファイト	746,300	GMC-STI(た)	2周目の4面
4	ロストワールド(IP)(旧バージョン)	8,878,900	名人(ZKS)	ALL 残536,000ゼニー
5	スプラッターハウス	656,200	PA. AND	3機設定 ALL
6	TATSUJIN	10,000,000+α	GMC-Mi-HA(た)	AREA999 7-4で達成
7	グラディウスII(ニューバージョン)	10,000,000+α	HCM-POTSU	③-F 13-4で達成
8	サンダークロス(IP)	10,000,000+α	PETTON EAST-MAX(長)	8-4 8-2 エブリ設定
9	パワードリフト(Aコース)	6'53"59	ボクはてったじゃないよ ゲーメストくんⓉ	名前を無視しないで…
10	パワードリフト(Bコース)	6'44"34	GMC-P(た)	ノーミス あと2秒

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン(基礎編)	9,126,670	P. ST-HIROちゃん	100万×3 ALL 10万×2 2機設定
2	サイバリオン(実戦編)	16,954,550	P. ST-HIROちゃん	200万×3 №71 20万×2 2キ
3	ロストワールド(IP)(ニューバージョン)	7,990,300	P.ST 地下鉄R(和子さんのおかげ!)	ALL 9面で1万×8
4	ロストワールド(2P)(ニューバージョン)	11,266,300	P. ST-PIP & せいぴゃ(あ)	ALL ノーマル
5	TATSUJIN	10,000,000+α	P.ST-PIP	エリア999+α 7-5 全国 番目ノーマル
6	オーダイン(IP)	707,300	Now Wins-Lee 2(ら)	ALL 残0
7	ストリートファイター(UP型)	635,200	これはいかんぞろくちゃんず(あ)	ALL
8	スプラッターハウス	245,000	P. ST-ひろぴー	ALL
9	功里金団	570,150	GBY-WAW(あ)	ALL 当店クリア1番目
10	ライフフォース(青)	10,000,000+α	オペラ男(あ)	19-2 残3 全国 番目

ゲームタウンファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	728,500	MBX-GIL	ALL (スタンダード)
2	クレージークライマー2	338,450	WTR	5面
3	ロストワールド	6,476,900	おどりこ	ALL (レベル2)
4	チェイスH.Q.	4,752,850	DES-PCL	ALL (B.60秒)
5	パワードリフト(Cコース)	7'23"59	KEI	ALL (ノーマル)
6	P-47	717,500	DES-ILM	へでもねえ (ノーマル)
7	最後の忍道	966,200	DES-GBY	ALL (ノーマル)
8	ダライアス(Y)	6,462,220	YAS	(ノーマル)
9	イメージファイト	656,000	DES-GBY	2周目2面 (ノーマル)
10	スプラッターハウス	296,200	DES-GBY	ALL

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6'54"54	砂樹☆帝	だ〜〜〜。A・B面で死んだ〜。
2	パワードリフト(Bコース)	6'49"97	味仙人	ALL 1位 エミリーちゃん
3	パワードリフト(Cコース)	6'54"00	SPREAM-SHOT	ALL 1位 るーしーちゃん
4	パワードリフト(Dコース)	6'47"73	幻の遠洋漁業料理人	ALL 1位 ポリシーちゃん
5	パワードリフト(Eコース)	6'51"23	味船敏八	ALL 1位 ルーシーちゃん
6	ロストワールド(旧バージョン)	8,176,800	FUA-VENUS	全面くりあ
7	ギャラクシーフォースII	4,131,640	AAC-GABIN	ALL
8	ファイナルラップ(2P)	2'19"73	FGK-カーム & テツヤ	2人でど突き合いよ。
9	ブルズアイ	全部当り。弾5発	デューク・トウゴウ	2回目は、鬼。
10	グラディウス	1,376,000	ウベズク生まれのロシア人	3-4 ③-F

ハイテクセガ万代店 ☆=3

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Eコース)	6'51"19	FGK-乱丸	ALL 1位 ポリシー使用
2	ギャラクシーフォースII	4,660,900	AAC-GABIN	ALL 5面スタート
3	アフターバーナーII	HIT=1,603	堀川あしべ	ALL 2ミス
4	イメージファイト	671,800	FGK-CALM	2-3
5	グラディウスII	3,991,400	FGK-SOH	④-F 6-8
6	最後の忍道	1,988,900	AAC-SAD	ALL
7	モンスターレア	439,860	IRA	9面
8	スプラッターハウス	233,800	FGK-TOM	ALL 全7面
9	スクランブルスピリッツ	4,080,460	KATS-IHI	2-4
10	オーダイン	726,000	FUA-VENUS	ALL クリスタル集計

プレイシティキャロット長岡店 ☆=2

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7'04"95	FGK-(乱)	ALL 1位 ノーマル
2	パワードリフト(Bコース)	6'47"72	だっだ	ALL 1位 ノーマル
3	パワードリフト(Cコース)	6'56"00	高橋くん	ALL 1位 ノーマル
4	パワードリフト(Dコース)	6'51"83	FGK-(乱)	ALL 1位 ノーマル
5	パワードリフト(Eコース)	6'53"47	FGK-(乱)	ALL 1位 ノーマル
6	イメージファイト	604,700	AGK	1コイン 2-2
7	スプラッターハウス	241,500	AGK	1コイン ALL
8	サンダークロス(旧バージョン)	10,000,000+α	AKI	8-7
9	メタルホーク(ニューバージョン)	10,866	だっだ	1コイン ALL
10	未来忍者	168,750	AGK	1コイン 6面

ヒットゲームBEST10

初登場1位 イメージファイト

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
—	1	イメージファイト	369	アイレム
2	2	ワールドスタジアム	279	ナムコ
4	3	TATSUJIN	278	タイトー
3	4	パワードリフト	270	セガ
6	5	サンダークロス	219	コナミ
1	6	オーダイン	211	ナムコ
—	7	スプラッターハウス	202	ナムコ
9	8	チェイスH.Q.	184	タイトー
8	9	ファイナルラップ	148	ナムコ
10	10	メタルホーク	139	ナムコ

11位	脱獄 117	12位	グラディウスII 102	13位	サイバリオン 82	13位	アウトラン 82	15位	ワールドコート 71

〔注〕ハイスコア掲載店にハイスコア表とは別に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は73店の11月末現在で集計しました。

オーダイン大幅ダウン6位

今月は、先月の1位だったオーダインが6位に落ち、イメージファイトが初登場で1位になりました。かなり変動のあった月ではありますが、予想通りの結果であったとも言えるでしょう。

イメージファイトは、前評判もかなり高かったゲームですが、その評価通りの結果となりました。これまでの例でも、初登場1位になったゲームはかなり長い間ヒットしているので期待したいですね。

このゲームは、アイレムの前作、R—タイプの流れをくむ縦スクロールシューティングで、そのゲーム性の高さがプレイヤーをひきつけているようです。ただ、ゲーム性が高い難度も高いというわけで、今後問題になるとすればそこらへんでしょう。少なくとも数ヵ月は上位にランクされるのは間違いありません。

2位～4位は先月とあまり変わってません。TATSUJINとパワードリフトが入れ変わりましたが、これは少差でした。この2機種ともそれなりのパワーは持っているゲームです。ドライブゲームである分、パワードリフトの方が人気は長保ちするでしょう。

オーダインは、先月の1位から6位に落ちてしまいました。先月の1～4位の機種では今ひとつパワーが不足していたようです。先月は1位といってもかなり低い点数での1位でした。しかし、一気に6位に落ちたといっても、今後は細く長くヒットしそうなゲームではあります。難度も易しいと言われているようだし。



東京都　ちょつばあ卍君

安定機種多く期待の大魔界村

サンダークロスは、イメージファイトと較べると大きなインパクトはないのですが、それなりの難易度がよかったようです。1周目をクリアしてしまう人にとっては少し物足りない所があり、そこが盛り上がりを今ひとつ欠けるものにしていると思います。

7位に入ってきたスプラッターハウスはキャラクターがなかなかグロく、インパクトは非常にあるゲームです。ゲームセンターでは、イメージファイトと肩を並べるほど注目されている様子をよくみかけます。

ゲーム性もなかなかなのですが、キャラクターのグロさが一部のプレイヤーにきらわれてしまったのでしょうか。思ったほどには上位に来ませんでした。とは言っても、来月もまだまだベストテンの中には残ると思います。

ファイナルラップ、チェイスHQ、メタルホークの3機種は先月に引きつづき8、9、10位でした。その中で、チェイスHQが上昇気配で、ファイナルラップ、メタルホークは現状維持という感じです。チェイスHQはもう少し出回らないと上位は難しいか。メタルホークは、来月もベストテンに残れるかどうか微妙な所です。

ロストワールド、スクランブルスピリッツは一気に落ちました。

来月は大魔界村が最低でもベスト3には入って来るでしょう。期待したいですね。

（ぜんじ）

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト（Bコース）	5,691,432	K. Y	6′54″04
2	パワードリフト（Eコース）	5,669,415	LAKE SIDEの人	6′58″95
3	TATSUJIN	1,041,960	松村幸治	エリア173
4	サンダークロス	10,000,000＋α	DAA	9周目の1面で達成 残31機
5	イメージファイト	463,800	CURRY-BAC	8面
6	オーダイン(1P)	1,201,600	GEK	全面クリア
7	オーダイン(2P)	894,630	CURRY-BAC & EKX	全面クリア
8	コンチネルタルサーカス	6,304,860	FBI	全面クリア
9	ロストワールド(1P)	8,272,000	DAA	全面クリア
10	ロストワールド(2P)	11,424,600	DAA & BAR	全面クリア

ゲームハウス999　☆＝1

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト（Aコース）	7′05″30	DLF-INGS ㊁-NIS	シットダウンタイプ
2	パワードリフト（Bコース）	6′56″20	DLF-INGS ハードヘッドFAN	ノーマル
3	パワードリフト（Cコース）	7′03″00	DLF-INGS ごきげんテレビTGK	5位スタート
4	パワードリフト（Eコース）	7′01″85	DLF-INGS 大魔界村M・M	ALL 1位
5	メタルホーク（旧バージョン）	8,416	AMEC-HART$(n't)^2-x$	7面
6	TATSUJIN	4,425,170	GCF-MFT パックマニアⒷ	エリア594
7	スクランブルスピリッツ	3,882,380	GCF-MFT RX-Ⓑ	R-9
8	モンスターレア	571,170	MFT-RX BOSTON	ノーマル(1P) R-11
9	スプラッターハウス	216,000	DLF-INGS ㊁-NIS	ノーマルクリア
10	ニュージーランドストーリー	9,999,990	DLF-INGS-DIS	クリア

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト（Aコース）	7′11″66	Extreme-NMC	5位スタート ノーマルシットダウン
2	パワードリフト（Cコース）	7′10″61	Extreme-NMC	5位スタート ノーマルシットダウン
3	パワードリフト（Eコース）	7′00″83	Extreme-NMC	5位スタート ノーマルシットダウン
4	グラディウスII（ニューバージョン）	2,038,100	RX-グラII レベル低い！	3機 ノーマル ②-F 3-8
5	グラディウスII（ニューバージョン）	2,562,400	OGP-KIT	3機 ノーマル ③-F 3-8
6	グラディウスII（ニューバージョン）	3,975,900	OGP-KIT	3機 ノーマル ④-F 7-4
7	モンスターレア	438,810	RX-ドラえもん男	8面 ノーマル 3人
8	ギャラクシーフォースII	4,189,380	SDI-PC（藤井寺）	イージー シールド強
9	スクランブルスピリッツ	4,910,560	RX-トップをねらえオモロイ	イージー 3機
10	ドラゴンスピリッツ	1,705,090	いくら～バンザ～イー	イージー 5匹 集計打ち切り

ヤングプラザ・ジャンボ　☆＝5

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダークロス（旧バージョン）	10,000,000＋α	INGS-T・H	ノーマル 3キ 8-7で達成
2	サイバリオン（実戦編）	18,321,650	INGS-M・M	ノーミスクリア ノーミス×4 残×3
3	TATSUJIN	8,241,980	INGS-BOM	ノーマル 3機 エリア999＋α
4	クレイジークライマー2	520,450	INGS-植物人間	ノーマル 3人 R-6
5	スプラッターハウス	356,400	FFF	ノーマル 3人 全面クリア(かせぎ有)
6	カベール	3,596,410	INGS-植物人間	ノーマル3人 全面クリア(20万点ロス)
7	最後の忍道	2,493,200	INGS-M・M	ノーマル 3人 全面クリア
8	餓流禍	1,264	ELF	1コイン ノーマル 3人
9	オーダイン	CR 695,000 スコア1,836,680	ZTT-たこさん	ノーマル 3キ ALLクリア
10	P-47	10,000,000＋α	GEK	R-70 ノーマル 4時間15分残14

チャレンジャー関大前店

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェイスH.Q.	11,544,500	GP. T-UAA	ALL ターボ3発
2	イメージファイト	621,000	AMEC-HART $(n^2t)^2$-x!	2-2
3	脱獄(1P)	241,650	GP. T-BWH	ALL 残1人
4	サンダークロス(1P)（旧バージョン）	10,000,000＋α	FREEDOM-REDWOLF	9-5 残46
5	モンスターレア(1P)	400,440	はがねいち（グリーン・ハウス）	8面のボス
6	未来忍者	216,160	AMEC-STO	7面
7	スプラッターハウス	533,400	AMEC-HART $(n^2t)^2$-x!	ALL
8	スクランブルスピリッツ(1P)	3,390,280	GEK!?	2-2 イージー
9	TATSUJIN	5,996,510	AMEC-チョコ玉男！	エリア884 4機設定イージー
10	パワードリフト（Eコース）	7′02″59	AMEC-HART $(n^2t)^2$-x!	スコア 5,653,306

メタルホーク・ゲーム大会開催！　詳しくはP.17を見て下さい。

プレイシティキャロット島大前店 ☆＝1

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	11,282	MAK	1コイン ALL
2	未来忍者	137,230	KILL	7面
3	スプラッターハウス	245,200	APEX-K.E	1コイン ALL
4	オーダイン	クリスタル 655,300	まるやま	1コイン ALL
5	ギャラガ'88	1,259,360	HIR	5-29エリア
6	イメージファイト	596,400	MIN	1コイン 2周目1面
7	サンダークロス	12,345,680	RED	1コイン 11周目5面
8	迷宮島	2,989,350	MAK	1コイン ALL 10-10-5
9	バーディトライ	−11	LSD	1コインホールアウト ホールインワン6番ホール
10	TATSUJIN	1,557,670	APEX-POT	エリア257 2周目2面

WE'LL TALK TAITO大街道店

愛媛県松山市大街道1-3-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	3,192,450	TEAM大どんでんがえし エビフライII号	3周2面 エリア471 (テヌキワダメ)
2	サイバリオン (実戦編)	11,005,080	NJP-SUR-CNT	ノーミス エンディングNo.73
3	クレイジークライマー2	198,300	NJP-SUR-Y.T	4面
4	ゴー・フォー・ザ・ゴールド	3周目 金17銀2銅3	TEAMイヤーン バカンスI号	テヌキ
5	ギャラクシーフォースII	3,285,470	MOT	全面クリア
6	脱獄	102,250	NJP-SUR-Y.T	4面
7	パワードリフト (Aコース)	5,589,270	NJP-SUR-LEE	7'19"69
8	パワードリフト (Eコース)	5,613,876	NJP-ABE-MILK・COOKY	7'12"54
9	サイバリオン (基礎編)	7,523,530	NJP-SUR-CNT	ノーミスクリア
10	ニュージーランドストーリー	全面クリア	NJP-SUR-CNT	永パナシ

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク (ニューバージョン)	11,109	PSG-CAT	3機設定
2	未来忍者	259,510	PSG-DAN	7面
3	スプラッターハウス	398,800	PSG-ラッキーマリ	全面クリア
4	サンダークロス (旧バージョン)	10,000,000＋α	PSG-ラッキーマリ	8-7で達成
5	オーダイン	残クリスタル 739,900	PSG-ラッキーマリ	全面クリア
6	イメージファイト	598,700	PSG-エイリアンII世	10面
7	脱獄	107,650	PSG-DAN	4面
8	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,379,000	PSG-ナメナメ大憎	全面クリア 残51万ゼニー
9	コブラコマンド	2,009,180	PSG-TEN	3周目 5-2
10	クレイジークライマー2	614,850	白政孝夫	6面

ゲームシティOZ ☆＝2

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン (実戦編)	13,937,050	GCO-CZ	ノーマル設定 全面クリア
2	ロストワールド (旧バージョン)	8,627,100	WAC-MAX	ノーマル設定 全面クリア
3	オーダイン	745,700	WAC-MAX	ノーマル設定 全面クリア
4	TATSUJIN	4,806,770	WAC-K.O	ノーマル設定 エリア688
5	スプラッターハウス	319,500	WAC-EXP	ノーマル設定 全面クリア
6	イメージファイト	622,500	WAC-MAX	ノーマル設定 ステージ10
7	ヘビーユニット	1,865,600	WAC-MAX	3周 3-2
8	脱獄	43,900	GCO-IDA	ノーマル設定
9	未来忍者	129,650	BBC	ノーマル設定
10	パワードリフト (Bコース)	7'07"09	HAR	ムービングタイプ

タイトピア木屋町店 ☆＝5

愛媛県松山市木屋町3丁目 ☎(0899)82-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	10,000,000＋α	TEAM(大)R-I.!! INF-HYT	エリア999＋α
2	サンダークロス (旧バージョン)	10,000,000＋α	TEAM大道芸 (仮)PJM	9-7
3	究極タイガー	10,000,000＋α	TEAM大道芸 (仮)PJM	4-10 エリア956
4	P-47	10,000,000＋α	TEAM大道芸 (仮)R-I.!!	9-6
5	トップランディング	861	NJP-ABE MILK COOKY	ALL
6	脱獄	256,750	NJP-SUR-JAN	ノーマル ALL
7	カベール	3,531,960	NJP-SUR-JAN	ノーマル ALL
8	ロストワールド (旧バージョン)(1P)	8,572,300	TEAM大道芸 (仮)JPT	ノーマル ALL 520,600ゼニー
9	サイバリオン (基礎編)	10,576,360	NJP-SUR-CNT	ALL ノーミス 100万×4
10	サイバリオン (実戦編)	15,748,460	NJP-SUR-CNT	ノーミス 200万×2 寺ちゃん元気？

コインスナック24 ☆＝4

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'52"56	HCS-KAW	ノーマル ALL 1位
2	パワードリフト (Bコース)	6'47"97	CAN'-VEL	ノーマル ALL 1位
3	パワードリフト (Cコース)	6'58"02	HCS-えすちゃん	ノーマル ALL 1位
4	パワードリフト (Dコース)	6'48"27	マンモス水神	ノーマル ALL 1位
5	パワードリフト (Eコース)	6'55"00	鬼のカーズ	ノーマル ALL 1位
6	イメージファイト	815,200	HCS-KAW	ノーマル 13面(2-5)
7	ロストワールド(1P) (ニューバージョン)	8,576,600	HCS-KAW	ノーマル 全面クリア 残517,200ゼニー
8	ヘビーユニット	1,276,950	HCS-KAW	ノーマル 2周目 5-2
9	TATSUJIN	1,217,370	IIS-P.J-SOL	5面 172エリア あと1機で1000万？
10	スプラッターハウス	473,200	HCS-林には負けるで(あ)	全面クリア

TVプレイハウスミッキーハウス ☆＝2

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	1,069,100	森隆一	エリア166
2	イメージファイト	236,600	すがた	5面
3	モンスターレア	129,060	八幡	4面
4	ニュージーランドストーリー	200,900	時信	3-4
5	オーダイン	クリスタル 358,400	須方	7面 10万×2
6	にゃんにゃんパニック	1,268,100	岸	ALL
7	迷宮島	2,743,700	森隆一	ALL
8	サンダークロス	3,486,240	すがた	3周7面
9	コブラコマンド	560,250	時信	5-2
10	上海	954	岡本	体力

ゲームセンターニューチャンピオン ☆＝19

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'54"54	BLP-㋩ Akindo.!!(副)	(副)
2	パワードリフト (Bコース)	6'49"09	BLP-㋩ 今村君のおかげです。	
3	パワードリフト (Cコース)	6'51"92	BLP-㋩ さようならNJP.(あ)	
4	メタルホーク (ニューバージョン)	11,700	BLP-㋩ NiS(1)	
5	チェイスH.Q.	11,209,510	M.M.T	クリア
6	サイバリオン (実戦編)	16,737,720	BLP-㋩ NiS(1)	No.52
7	サイバリオン (基礎編)	10,079,650	BLP-㋩ NiS(1)	
8	伊賀忍術伝	910,300	BLP-㋩ MDK	クリア
9	脱獄	199,100	BLP-㋩ NiS(1)	クリア(1P)
10	スプラッターハウス	377,000	BLP-㋩ NiS(1)	クリア

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	408,600	(あ)AIA (あいかわ)	7面(ノーマル)
2	スプラッターハウス	190,000	さつまいも (・・・Y)	1コイン クリア1号
3	TATSUJIN	6,002,220	(あ)NOY (へんな矢吹)	798
4	クレイジークライマー2	232,300	平本	4面
5	グラディウスII	773,200	Y.F (なさけない)	2-4 ②-F
6	餓流禍	494	(あ)GUY (おがわ)	3面
7	カベール	1,418,620	平本	4-4
8	最後の忍道	942,500	(あ)AIA (アダナしし丸)	1コイン ALL ノーマル
9	オーダイン	1,228,660	(あ)AIA (あいかわ)	クリスタル 683,600 ALL
10	スプラッターハウス	205,600	(あ)AIA (人間じゃあない)	1コイン ALL 2号

ビデオゾーン50 ☆＝6

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	1,338,990	VTR	ノーマル 3キ設定 5面
2	イメージファイト	653,000	MIN	ノーマル 3キ設定 2-3
3	モンスターレア	406,300	STG	ノーマル 3キ設定 8面ボス
4	パワードリフト (Bコース)	7'01"97	MAY	
5	ヘビーユニット	267,750	MIN	ノーマル 5-1
6	伊賀忍術伝	944,400	VTR	ノーマル 5面
7	サンダークロス	5,346,240	TAI	イージー 3キ 5-5
8	パワードリフト (Eコース)	7'00"58	古志	
9	スーパーハングオン	4'57"04	岩内	アジア
10	ヘビーウエイトチャンプ	5,259	MAY	6人目

ハイテクセガ三宮 ☆＝10

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターレア	435,190	Extreme-(ふ)	8面
2	チェイスH.Q.	5,589,880	AUTO EXEC BAT	5面もう少し
3	アフターバーナーII	HIT＝1,501	V-MAX-FRX	ALL、2ミス めざせ1600
4	パワードリフト (Bコース)	6'49"33	CAN'-VEL	ALL 1位
5	パワードリフト (Cコース)	6'54"50	Extreme-S.S	ALL 1位
6	パワードリフト (Dコース)	6'47"35	ITA-SPR-SOL	ALL 1位
7	パワードリフト (Eコース)	6'55"30	HIT5000のKAW	ALL 1位
8	グラディウスII (ニューバージョン)	9,502,000	Extreme-諸星あたる	13-8、②-F 発狂
9	グラディウスII (ニューバージョン)	10,000,000＋α	Extreme-血を吐いた-S.S	13-7で達成 ③-F
10	グラディウスII (ニューバージョン)	10,000,000＋α	Extreme-諸星 Extreme-S.S	④-S 14-1で達成 ④-S 15-1で達成

ジャスコ屋上プレイランド ☆＝2

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943改(1P)	5,306,470	Y. SUZUKI	ALL モビ×5
2	イメージファイト	637,800	かめ	2周-2面
3	脱獄	64,700	諸葛亮孔明	R-6
4	スプラッターハウス	317,200	ASH	ALL
5	オーダイン(1P)	クリスタル 754,600	FREEDOM-CST(ゆ)	ALL 残×0
6	伊賀忍術伝	3,323,000	長ぐつをはいたペロ	R-5
7	モンスターレア	254,160	SIE-K.W.M 戦士(あ)	R-5 ボス
8	ギャラクシーフォースII	3,675,560	ZZZ	ALL
9	霊界導士	213,500	(き)GPZ	ALL 残×1 イージー設定
10	ストリートファイター	886,500	CBR(ま)	ALL 極難設定

プレイスクエアスティング

岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	5,204,980	AH・岡部	5周目6面
2	イメージファイト	357,300	OCT	7面
3	スプラッターハウス	109,400	NAO	6面
4	オーダイン	クリスタル 403,600	LAW	全面クリア
5	中華大仙	784,900	TECH21-YZF	全面クリア
6	ロストワールド(1P) (ニューバージョン)	7,366,700	WIZ-HS おじ	全面クリア
7	ロストワールド(2P) (ニューバージョン)	10,411,600	CCB & HCS-BOY	全面クリア

ハイテクセガ表町店 ☆＝10

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'53"44	HCS-KAW	ノーマル 5位スタート EXTRA 1位
2	パワードリフト (Bコース)	6'47"04	CAN'-VEL	ノーマル 5位スタート EXTRA 1位
3	パワードリフト (Cコース)	6'51"23	HCS-ESU	ノーマル 5位スタート EXTRA 1位
4	パワードリフト (Dコース)	6'45"88	CAN'-HID	ノーマル 5位スタート EXTRA 1位
5	パワードリフト (Eコース)	6'53"88	CAN'-VEL	ノーマル 5位スタート EXTRA 1位
6	ロストワールド(1P)	8,805,300	HCS-ALES	ノーマル 旧バージョン 服あり 残り＝537,300
7	オーダイン	733,700	HCS-MPL	ノーマル ブン回し1回
8	イメージファイト	740,000	HCS-MPL	ノーマル
9	ギャラクシーフォースII	4,816,030	CAN'-SAD	ノーマル シールド7
10	チャンピオンシップバスケットボール	46	CAN'-HID	30秒設定

プレイスクエアウィル ☆＝1

岡山県岡山市表町2-2-58 ☎(0862)27-9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	652,100	HCS-・・A	全面クリア
2	イメージファイト	977,900	HCS-マッチャ	スペシャルゲーム5面
3	トップランディング	835	SR.	オールランディング
4	オーダイン	クリスタル 750,800	HCS-MPL	クリア
5	サンダークロス	10,000,000＋α	HCS-・・A	1UP×2 2番乗り 7周目7面 残52
6	ゴー・フォー・ザ・ゴールド	4−10	HCS-マッチャ	銅2、銀5、金30
7	ロストワールド	8,496,800	HCS-HIT=5000のKAWだ〜	残ZENNY 522,100
8	ニュージーランドストーリー	415,400	G・AI	全面クリア 1ミス 稼ぎなし
9	ヘビーユニット	728,550	HCS-999,900 zenny 鬼のカーズだ！	6-1 入荷2日目

ゲームプラザ ☆＝28

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	全面クリア	Sniper ALTHEA Sniper NOM.PLE.	ノーマル1クレジット3設 永久があるため点数不可
2	メタルホーク（旧バージョン）	12,796	130秒設定ではありませんよ!! Sniper ALTHEA	ノーマル 1クレジット 120秒設 3設
3	メタルホーク（ニューバージョン）	12,765	こちらは1プレイ50円ですよ! Sniper ALTHEA	同上
4	TATSUJIN	10,000,000＋α	Sniper MIU Sniper TJN	ノーマル3設 7-4 ノーマル3設 7-4
5	サンダークロス（旧バージョン・1P）	10,000,000＋α	RX.	ノーマル3設 7-5
6	スクランブルスピリッツ(1P)	10,000,000＋α	Sniper KYO	ノーマル3設 1ミス 4-5
7	ヘビーユニット	1,027,700	1月に修学旅行で東京に行きます Sniper MIU	ノーマル3設 2周目 3-2
8	サイバリオン（基礎編）	10,706,420	タイトーファンの Sniper AUR	ノーマル2設 ノーミス×5
9	パワードリフト（Aコース）	6′53″61	NJP-STAC-V	ノーマル5位スタート ALL 1位
10	パワードリフト（Bコース）	6′46″53	G.M.C. NOR	ノーマル5位スタート ALL 1位

HI-TECHSEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Bコース）	7′04″18	NJP-MGF CAN	5,648,727
2	パワードリフト（Cコース）	7′11″57	NJP-MGF CAN	5,618,237
3	パワードリフト（Dコース）	7′16″32	S・G・P T・K	5,584,319
4	モンスターレア	395,480	S・H	1コイン 8面 ノーマル
5	スーパーコントラ	10,902,540	HIS	1コイン 2周目3面
6	ブラックドラゴン	2,876,150	NJP-MGF NHK	1コイン クリア
7	アサルト	570,000	MAI♡	1コイン 10面 ノーマル
8	麻雀放送局	5人目	NJP-MGF CAN	古舘がうるさい
9	上海	564	T	1コイン 4面
10	ハイホー	48	MAI♡	3日前に47点を出した

神宮前キャロットハウス ☆＝8

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	625,800	NJP-MGF-NYA	1コイン 2周目2面
2	未来忍者	192,690	おやびん	1コイン 7面
3	TATSUJIN	7,899,780	NJP-MGF-NYA	1コイン 6周目2面
4	メタルホーク	12,106	NJP-MGF-ZIN	1コイン ALL
5	スプラッターハウス	324,200	NJP-MGF-ZIN	1コイン ALL
6	脱獄	68,800	NJP-MGF-Y.K	1コイン
7	リングの王者	67,200	桑島亜貴子	1コイン ランク9
8	ポールポジション	74,600	平田剛	テストコースゴール
9	スーパー魂斗羅	10,633,340	TAYO CHAN	1コイン 2-1
10	最後の忍道	1,170,600	NJP-MGF-TARAKO	1コイン RD.6

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の承認・または、記入者の印がない場合。
②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンドを設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストデュエル(1P)	433,700	三島誉範	2-3
2	コブラコマンド	219,100	増田孝幸	2-3
3	ニュージーランドストーリー	579,590	岩永好正	全面クリア（ノーミス）
4	ラビリンスランナー	219,970	小野義貴	12面
5	魔魁伝説	208,700	瀬川中也	4面
6	カプコンボーリング	スコア 230	藤田祐介	まだまだ!! です。
7	シティボンバー	1,098,300	浜崎大志	10面
8	オーダイン(1P)	339,320	篠崎純久	7面
9	カロリー君 V.S モグラニアン	15,000	DOKKEさん!	3面
10	サンダークロス(1P)	2,858,320	白血球シリーズの中野昭吾さん	3-2

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	クリスタル 164,800	吉田寿（西海）	1コイン ALLクリア
2	爆突機銃艇	98,408	DJI・RR	面数未確認 ノーマル設定
3	ワールドコート	ポイント 24	FIGHTER	コンドル VS ノラクロウ
4	ファイナルラップ(2P)	2′31″15	DJI・RR & FIGHTER	4シート設定 少々協力プレイ
5	メタルホーク	7,262	C.P.M	ランクマーシャル 120秒
6	最後の忍道	870,100	HAYASI＝II	R.6 ノーマル設定
7	スプラッターハウス	88,100	E.G.U	R.5 ノーマル設定
8	クレイジークライマー2	362,400	FIGHTER	R.6 ノーマル設定
9	コブラコマンド	523,300	FIGHTER	5-2 ノーマル設定
10	カベール(1P)	425,900	FIGHTER	2-1 ノーマル設定

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	398,500	FIN氏	ノーマル クリア、残1人
2	スプラッターハウス	287,300	どっかんこ麗華	ノーマル クリア、残3人
3	未来忍者	260,680	どっかんこ麗華	ノーマル 8面
4	イメージファイト	523,400	ESP!!	ノーマル レベル9
5	グラディウスII（ニューバージョン）	586,800	はにや?	②-F 2-3 20万エブリ
6	オーダイン(1P)	936,750	どっかんこ麗華	クリア 410,200 クリスタル
7	メルヘンメイズ	698,150	めるへんだこ	クリア 残2人
8	カベール(1P)	942,020	QCU	3-2
9	グラディウスII（ニューバージョン）	1,101,900	EXA	④-F 3-1 20万エブリ
10	グラディウスII（ニューバージョン）	810,400	HK. special.	③-F 2-4 20万エブリ

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCOR	NAME	備考
1	スプラッターハウス	351,100	鬼ゃ〜ず.悪魔のNMCばばさん!	ALL、残1
2	ベラボーマン	480,700	TRS-MA	ROUND 32
3	オーダイン	クリスタル 689,700	鬼ゃ〜ず.ポリエステル王者Pochi!	ALL クリスタル優先
4	最後の忍道	944,400	鬼ゃーず.帝王RX-78!	7面・イージー
5	地獄めぐり	1,889,530	鬼ゃ〜ず.うおおーまこと!	ALL 2ミス 1UP＝2個
6	グラディウスII	1,668,500	VFR	③-F 4-4
7	リングの王者	45,000	ポン太君!（正体は誰?）	大野くん! ROUND 11
8	ファイナルラップ	2′33″38	DANDY-なBUG!!	協力YZR 2人プレイ
9	アサルトプラス（イージー）	1,059,600	鬼ゃ〜ず.おち…王者Pochi!	ALL
10	イメージファイト	249,900	VFR	R-5

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝3

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	未来忍者	331,290	G.M.C 管理人さん?	10面 ハード ムズイ
2	脱獄(1P)	226,100	GMC. DURAN	1コイン ALL ノーマル
3	スプラッターハウス	270,000	EVIL ELF	1コイン ALL
4	イメージファイト	751,700	BUI.	ハード 12面(2-4)
5	オーダイン(1P)	1,185,480	HALFLING	1コイン ALL ノーマル
6	メタルホーク	11,008	NYANKORO.T	ALL ノーマル
7	グラディウスII（ニューバージョン）	3,333,300	桑原"NSR"秀明	④-F 5-8 20万エブリ
8	サンダークロス	10,000,000＋α	BUI.	1P 1コイン ALL ハード
9	クレイジークライマー2	545,300	K.N.O.K	6面 ハード
10	メルヘンメイズ	709,540	桑原"NSR"秀明	ALL ノーマル

モンキーハウス本館 ☆＝17

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	2周目7面	G.M.C.N.K	1,103,900pts
2	イメージファイト	2周目7面	G.M.C.HSA	974,300pts
3	メタルホーク（旧バージョン）	13,120	G.M.C.えるす	残＝5 ALL もちろん1C
4	メタルホーク（ニューバージョン）	13,105	G.M.C.えるす	残＝2 ALL こちらも当然1C
5	モンスターレア	698,510	G.M.C.N.K	R＝13
6	スプラッターハウス	356,700	G.M.C.HSA	ALL
7	サイバリオン（実戦編）	19,413,540	G.M.C.N.K	エンディングNo.18 ノーミス 200×4
8	クレイジークライマー2	695,800	G.M.C.MAR	ALL
9	脱獄	213,550	うなぎ立花	ALL 残＝3
10	ヘビーユニット	1,237,650	G.M.C.N.K	3周目1-1

迎夢館スーパーアカトンボ ☆＝1

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	666,700	INDICK-J・P	ノーマル設定 2周目3面
2	イメージファイト	624,000	RAGIC-FOX	ノーマル設定 2周目2面
3	イメージファイト	612,500	KA-TAN	ノーマル設定 2周目2面
4		12,009	INDICK-J・P	ノーマル設定 クリア
5	チェイスH.Q.	10,924,610	T.S-Y.A	ノーマル設定
6	モンスターレア	452,500	KA-TAN	ノーマル設定 ROUND 12
7	スプラッターハウス	329,000	INDICK-UCC	ノーマル設定 全面クリア
8	サンダークロス	14,184,300	RAGIC-FOX	ノーマル設定 11-7
9	TATSUJIN	2,716,280	KGC-KAZU	ノーマル設定 エリア395
10	オーダイン	クリスタル 716,800	FEY・TAS	ノーマル設定

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	233,900	IPA-MN	S-5 ノーマル 3機設定
2	スプラッターハウス	131,800	IPA-MN	S-5 ノーマル 3人設定
3	オーダイン(1P)	741,370	Mr. VEX＝II	ALLクリア 1コイン ノーマル 3機設定
4	スクランブルスピリッツ(1P)	2,540,140	Mr. RZ	R-7 1コイン ノーマル 3機設定
5	最後の忍道	716,300	K. NAKAHARA	S-4 ノーマル 3人設定
6	獣王記(1P)	460,100	Mr. RZ	R-5 1コイン ノーマル 3人設定
7	爆突機銃艇	90,659	Mr. DoM	R-17 ノーマル 3機設定
8	にゃんにゃんパニック(2P)	$ 117,700	Mr. HN	S-18 1コイン ノーマル 3匹設定
9	メルヘンメイズ	593,260	Mr. HIRO	ALLクリア ノーマル 3人設定
10	グラディウスII（ニューバージョン）	2,040,700	Mr. LOU	4-8 ④-F ノーマル 3機設定

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	900,460	松田浩司	大型29吋
2	オーダイン	645,550	黒岩健輔	大型29吋 オール・クリア
3	功里金団	580,800	長刀 勝	最終面 大型29吋
4	ストリートファイター	659,800	林田直樹	サガット 大型26吋
5	アウトラン	22,999,330	中島 稔	DUAL WAY
6	上海	420	清家弥一郎	3面
7	オーダイン	346,200	清家弥一郎	大型29吋 1-C、0-7
8	ストリートファイター	654,600	岩永正臣	大型26吋 オール・クリア
9	ツインビー	1,975,200	田川 孝	20円＝1ゲーム
10	Mr. 五右衛門	50,850	峯 寿頭	20円＝1プレイ

次号(3月号)は1月30日発売!!

R-TYPE そしていまイメージファイト

アイレムがおもしろい

特集だ!! 安易に時流に流されず、自分の持ち味をしっかりと生かし着実にヒットを送り出すアイレムを全方位取材!! その秘密に迫る!!

最終面まで攻略だ

イメージファイト

ついに現われた!!

大魔界村

やめられない!!

ロボコップ

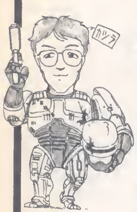


表紙の裏をとれ

●AOUショーで劇的なデビューを遂げてからゲーメスト大賞受賞まで「グラII」に明けグラIIに暮れた1年でありました。あのエンディングを涙なしで迎えた人がいたであろーか!?そして今年は、みんなから寄せられたアイデアで「グラIII」が動きだしているぞ!応援ヨロシク♡
コナミ広報・阿部千絵

待ってー、もうひとこと

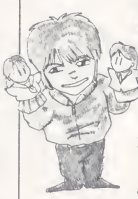
●読者代表(どうして代表か分からんけどど)ということで、ゲーメスト大賞授賞式会場で突然指名され、盾を渡す役を押しつけられたんだけど、あれ困ります。あがりまくって、今だにどこのメーカーの盾を渡したのか覚えていないんだもの。
今度突然ゲーメストから手紙が舞い込んできたら皆さんご用心!!
——埼玉県 茂在忠雄



●ゲーメスト大賞の授賞式では司会者なぞをやったもので緊張!! ビンゴ大会でシーモンキーをあてて しまった某氏は、今頃水槽の中のシーモンキーと戯れていることでしょうか…? ところで富山のグラディウスのウラビデオ君!! 私は男のキスマークなぞいらねーぞ、全く…。 (御)



●ゲーメスト大賞のベストVGM賞の発表で忍者ウォーリアーズの曲が流れた時、司会者だというのに涙がこらえられなかった。タイトーの小倉さんインタビューは私の初仕事だったし、2年連続受賞というのは感動的で、盾を持つ小倉さんの顔がボーッとしか見えませんでした。 (静華)



●やっとABIIが載ります。関係者の方々、どうもおそくなりました。さて、第2回は次号で載ることができるだろうか(不安……)
共通一次まであと1カ月しかない。去年より勉強してないぞ/どーすんだろうか。こんなことならけらなきゃよかった。ぐぞ~II (ずるずる)



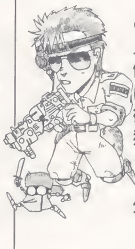
●責任感が重く、時間を守ることで定評のある私であるが今回ばっかりはちょっと…。というのは、数日後にせまった大魔界村のビデオとりにそなえYOU・A君と共にいろいろ研究していることころ。そんな訳で今回はこれで失礼/行ってきま~す。
(極楽トンボことぜんじ)



●この前やっと試験が終わった。トコロテン式に上がれそうな(上がれない人もいる)学校だとは言っても、やはり試験が終わるとホッとする。受験生の皆さん、頑張ってネ。ところで僕のいま燃えてるゲームはアイレムのイメージファイト。そのうち情報交換でもしましょう。 (バイオ)



●お楽しみ企画も色々やってきましたが、いかがなもんでしょーか?「下手な人にもおもしろい」をモットーに頑張りますんで今年もよろしく。「よもやこんな記事はできまいっ/ふははどーだ」というよーな企画があったら、編集部内㊤のお楽しみ企画係まで。
(もーすぐ20・さいばあ㊤)



●受験戦争/時代は正に下克上!!己の野望のためならば、例え友達であろうと蹴落さねばばらぬ。情無用/切り捨て御免/ペナルティエリアは地獄の入口。マジでみんな頑張って下さいね。
(中身だって勿論大切だけど、外見もやっぱり…はん)



●ピンボールコーナーも熱心な皆さんのおかげで無事に年を越せました。今年もデータイースト、タイトー両社に期待しましょう。頼りにしています。ところで、タイトーのオペレーションサンダーボルトはオペレーションウルフの第2弾。当然おもしろい。おすすめ。 (C・C)



●ゲーメスト大賞の結果はいかがでしたか。1人ひとりの思いをこめた1票の重みを感じながら票数を数えていきました。その結果が1位グラIIその他です。さて、次の第3回ゲーメスト大賞はどうか。各社の動きをみると今回以上に激戦が予想されます。楽しみ!! (GOD)



●パソコンゲームに最近燃えているのはいいが、一説によると私の首は危ない!?ハイスコア始め担当欄の責任を果たすことがなににも優先する。これ当たり前のこのだけど、う~ん…。
(いつでも簡単に心入れかえる悠理)



●前号に引き続きサイバリオンの記事はいかがでしたか。非常に優れたゲームだと私は思いますが、あまり行きわたっていないのが悲しい。なんて言ってられない位私は忙しいのであった。とにかくもうすぐ受験なんですよ。
(はや次回を狙えという励ましに心動かす情無やTHE)



●世の中、いつどうなるか分かりませんねえ。これ政治の世界だけじゃありません。ゲーメスト大賞授賞式の際、大きな電車事故などあって肝心のメーカーの方々が未着。あせりました。それでも皆さんに助けられて、なんとか…。来年はもっと趣向をこらしてやりますよ。 (T・M)

GAMEST ゲーメスト 2月号

■昭和64年2月1日発売 第4巻2号通巻29号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
御旅屋喜久 山河悠理 大和和大 ああるじいぶう 漢炎剣
GOD鈴木 石井ぜんじ C・C 栗原桃郎 Z-BOY
T・J APAPA YOU.A Joe山田 PON FIS 植村伴北
U・V ずるずる 小林静華 バイオ 海軟風
萩原祐四郎 高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画
古本如洋 松川由雄 AGC

大魔界村
キャラクター原画集

恒例となった感のあるイラスト紹介。今回はカプコンの協力を得て大魔界村のキャラクター大紹介なのだ。文章は全て開発陣によるもの。明るい職場ですね…



ブタ男
身長：2.3m　体重205kg
魔界森の番人的存在。ゲロは魔界植物の肥料になったりもする。時々、しりもちジャンプした時に草で滑って、下の段に落ちたりする。



ガスト
全幅：8m
体重：○
天空の門番。本体は中央の目玉のみだが周りの雲を集め体としている。これの子供が5ステージに3つ子でいる。※こいつはプログラマーの人がずいぶん泣かされていたみたいです。出来あがりはさすがに納得のいくものでした。



ケルベロス
全長：5m
体重：120kg（推定）
火炎の門番、ルシファーの飼狼。夏場にはあまり見たくないキャラクター。大ジャンプ、小ジャンプと自分では考えた攻撃をしているつもりなんだろうが簡単に見切られ、すぐに死んでしまうので、最初は"ポチ"と呼ばれていた。



ヌプヌプ
4ステージに出てくるうつぼの化物。壁にはりついている緑の細胞が卵で、そこからはえてくる。口からは内臓を吐く。※製作中に見た雑誌に"ヌプヌプ大賞"というコーナーがあって、そのネーミングが気に入ったので、それに合ったキャラクターを設定した変り種です。ちなみにヌプヌプとは、××の時に出る音だそうです。

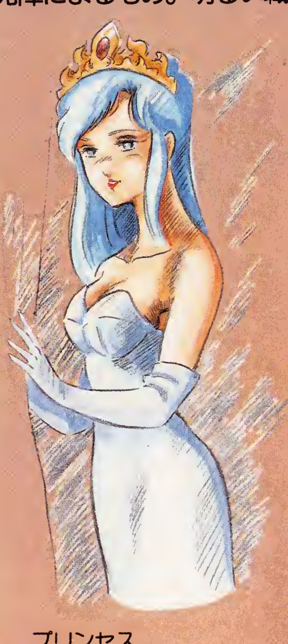


スケルトン・マーダラーズ（死神）
身長：18m　体重：10kg
魔界の至る所に出現する。敵をみつけると何も考えずに突進していく。一見ひ弱そうに見えるが、飛び降りたり、ジャンプしたり、意外と元気だったりする。※死ぬ時の骨の飛び散り方にこだわりました。企画当初では赤いマントの死神もいたんですが…。





毒花
がいこつを吐いたり、歩いたりするやっかいな奴。初期設定ではがいこつを7つぐらい吐いてまして、それはもう地獄のような難易度でした。

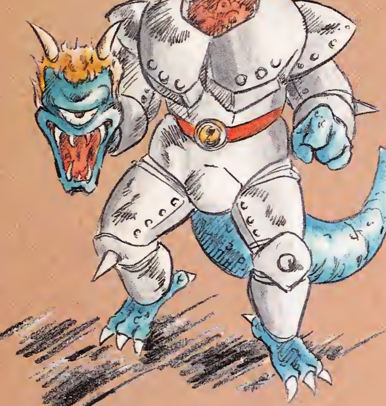


プリンセス
身長：1m63cm　体重：50kg
本編のヒロイン。プリプリにいい女。さそり座の19歳。モデルは葉山レイコだったりする。

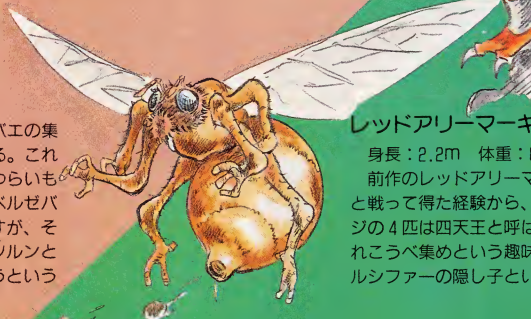
いま明かされる!?　プリンセスとアーサーの関係
3年前、16歳だったプリンセスを魔界から救い出したアーサーは、自分に思いをよせるプリンセスをまだ子供だと思っていました。

しかし、アーサーが修業の旅に出ている間にプリンセスはグングンいい女になっていきました。特筆すべきはそのプロポーションで（サイズはエンディングで明かされる！）それはもう生つばゴックンものだったのです。

そのプリンセスを、旅から帰ってきていきなり目の前で殺されてしまったアーサー、なんて不幸な奴でしょう。男の怒りが爆発するアーサー。魔物を倒す手にも思わずリキが入ります。※プリンセスの本名もエンディングで明かされます。



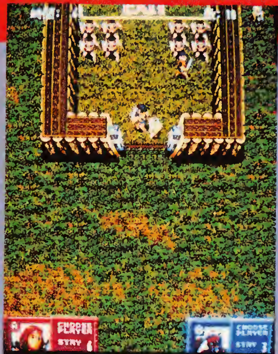
シールダー
身長：12m　体重：5.5t（本人談）
魔界森の門番。自らの首を手にとり、その口から火を吐き攻撃してくる常識はずれな奴。あの巨体でドシンドシンと追ってきてオッカナイ奴と思われがちだが、緑の肌と赤いベルトがイタリアンなシャレ者。※登場の仕方に苦労しました。最初は胸と足と尾、首のパーツが四方八方から飛んで来て合体してたんです。

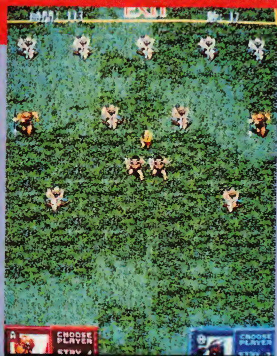


ベルゼバブ
全長：6m　体重：90kg
魔界城の門番。数千匹の小バエの集まりが巨大なハエの化物になる。これを絵にするというのは意外につらいものがありました。毛だらけのベルゼバブという絵の案もあったのですが、その頃すね毛の脱毛ブームで、ツルンとしたハエというのもいいだろうという事で、これに決まりました。

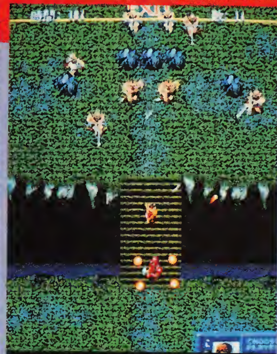


レッドアリーマーキング
身長：2.2m　体重：89kg
前作のレッドアリーマー族の成長した姿。前回アーサーと戦って得た経験から、かなり強くなっている。5ステージの4匹は四天王と呼ばれ、瞬間移動もしてしまう。しゃれこうべ集めという趣味の悪い趣味も持ちあわせている。ルシファーの隠し子という噂も一部ではささやかれている。


5面。壁の上の敵を倒し、中の敵はブーメランで。

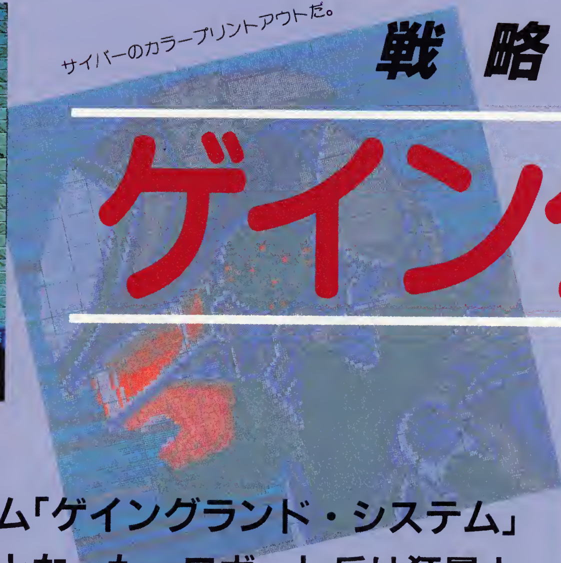

4面。まだまだウォーミングアップ。


3面。左上の敵は無視して出口へ。


2面。橋の上のキャラを救出せよ。


1面。出口が広い！


8面。初のデカキャラ。


サイバーのカラープリントアウトだ。

戦略ゲーム
ゲイングランド


10面。ボス面。手前の中ボスをまず倒し…。


9面。屋根の上の敵をまず倒し…。

疑似戦闘システム「ゲイングランド・システム」が突如制御不能となった。ロボット兵は狂暴となり、システム内部にいた大勢の人々が犠牲となっていく。君は選ばれた戦士だ。狂ったロボットを倒せ！　システムを壊滅せよ!!

ストーリー

世界連邦政府が発足した時点で、人類の進歩は最高潮に達したかに見えた。実際、飢えや窮乏、差別といった言葉は辞書の上以外でお目にかかることはまず無かった。

しかし、人類は意外にも「種の滅亡」という新たな危機を迎えていた。地球上の各地において、原因のはっきりしない青少年の自殺が急増していたのである。連邦政府はこの問題を重視し、青少年の自殺を防止するために研究を続けた。

その結果、自殺の原因は闘いの無い社会が長く続きすぎたための「闘争本能の未分化」にあり、解決の手段として、この種の本能を適度に刺激することで生存の目的をもたせる方法が有効であることがわかった。

そこで連邦政府は巨費を投じて疑似戦闘体験システムを開発し、青少年指導の一環としてこのシステムで遊ぶことを積極的に奨励した。

「ゲイングランド・システム」と名付けられたこのシステムは順調にその目的を果たしていき、連邦政府は無論の事、危険とされる年頃の子を持つ親たちは胸をなで下ろし、そのテクノロジーに心よりの感謝を捧げた。

しかし、予想外の事件が起きた。突然……

戦略ゲームだ
——面構成は固定画面

操作はレバーとボタン×2で行ないます。ボタンは両方ともショットボタンで、それぞれ性質の違うショットが出ます。

面構成は固定画面です。各面の敵の配置は決まっています。戦略的ゲームと考えて下さい。

ステージクリアの方法は2通りあって、すべての戦士(マイキャラ)を「EXIT」に逃がすか、画面中の敵を全部倒すか、です。前者の方がポピュラーでしょう。

面攻略のポイント
——キャラ選択がカギ

具体的なゲーム進行を説明します。

始めに3人のキャラクターがプレイヤーに与えられています。どのキャラから使っていくかはプレイヤーの自由です(頭の使い所)。

それぞれのキャラは、「ショットの射程が長いけど、足が遅い」とか「攻撃力は弱いけど、足は速い」等の長短所を持っています(別表参照)。

画面中に必ず「EXIT」(出口)があるので、敵をけちらしながら脱出して下さい。

面によっては、味方が配置されている場合があります。その味方に触れ、一緒に脱出すれば、救出した事になり、次の面でそのキャラを使う事ができます。

このようにして、プレイヤーに用意されたキャラは20種類。どのキャラがどういう性質で、どの面に配置されているか、が戦闘上のカギです。

マイキャラが画面上で敵に殺されると、そのキャラは画面に残り、次のマイキャラで救出する事ができます。

だから面攻略のセオリーとしては、まず攻撃力の強いキャラで敵をけちらし、もしやられたら、次は足の速いキャラで救出して出口に出る、と

〈キャラクターの特徴〉

No.	名前		武器1	武器2	攻撃方向	特徴	おすすめ星印
1	アスラ		槍	槍	H	足が速い。高い所が攻撃できる	★
2	ガスコン		↑	↑	H	↑	
3	バーバル		弓	弓	H	射程が長い。高い所が攻撃できる。	★
4	マース		↑	↑	H	↑	
5	ファイアーナイト		魔法弾	火の魔法	M	敵の通り道に罠を仕掛ける。平地、または低い位置の敵に有効。	
6	ウォーターナイト		↑	水の魔法	↑	敵の足を止めることができる。平地の敵に有効。	★
7	ザエモン		↑	風の魔法	↑	360°の方向に攻撃する。平地の敵に有効。	
8	グロウナイト		↑	光の魔法	↑	接近戦で威力を発揮する。平地の敵に有効	
9	ジョニー		ライフル	ライフル	L	射程が長く、ショットスピードも速い。	
10	教授		↑	↑	L	左右の敵を同時に攻撃できる。	
11	コウ		マシンガン	マシンガン	L	「ジョニー」の強力版。	★
12	キッド		↑	↑	L	「教授」の強力版。	
13	マッドパピー		ピストル	バズーカ砲	L	射程、威力共に大きい。	
14	ジェネラル		↑	火炎放射器	L	射程は短いが、威力は最高。	
15	ロビー		↑	ロケット弾	H	ステージにより高所、平地共に使える。	
16	サイバー		↑	多弾頭弾	L	同時に6方向にミサイルを発射する。高いところの敵に有効。	★
17	ハニー		↑	手榴弾	H	8方向の高い所を広範囲に攻撃できる。	
18	ベティ		↑	↑	H	前方の高い所を広範囲に攻撃できる。	
19	バルキリー		↑	ブーメラン	L	8方向にブーメランを投げる。	★
20	マム		↑	↑	L	ブーメランで障害物の陰を攻撃できる。	



20面。出口はあるが、ボスを倒さず出る事は…。



11面。石の配置がポイント。グロブダー？

WEAPON 2

8方向		H	高いところにいる敵も倒せる。
前方向		L	障害物は貫通しない。
左右方向		M	魔法が使える
魔法			



感動のエンディング。君は見ることができるか？



メッセージがバグってる!?

いうのが基本のようです。
その面を、どのキャラを使い、どのように攻略していくか、がポイントです。だから、頭を使って下さい。よーく面の攻略ポイントに気付けばかなり楽になるし、わからなければいたずらに労力をついやす事になり、かなり難しいゲームになってしまうでしょう。

4ラウンド・10画面 ――2人プレイをすすめよう

10画面で1つのラウンドを構成し、4つの種類のラウンドがあります。つまり合計40種類の画面がある訳ですね。

各ラウンドの最終面がボス面になっていて、この面に限ってはボスを倒して面クリアです。

各ラウンドは順番に、古代・ギリシャ、ローマ時代・近世・未来という設定です。

又、これは2人同時プレイも可です。2人プレイの方が物理的にも簡単だし、片方が敵を引きつけ、片方が攻撃にまわる、などますます戦略的に奥が深くなります。

とにかく2人プレイの方が楽なので、1人用で難しいと感じる人は友達を誘って2人用でチャレンジして下さい。

久し振りに「2人用」の意味合いの深いゲームですヨ。（GOD）



にらみ合ってる場合じゃないって?



スタート前に配分を設定しよう。



血まみれの栄光 ハードパンチャー

コナミからリングの王者に続く格闘ゲームが発売された。シューティングファンの君もキャラクターゲームファンの君もとにかく熱くなって見ないか!?

舞台はニューヨーク

舞台はアメリカ・ニューヨーク。ここには多くの人々が夢を求めて集まってくる希望の都。

ロッキー・スミスもそういった若者の1人に過ぎなかった。しかし後に彼は「希代の名チャンピオン」と讃えられる程のボクサーとなり、ボクシング界に伝説を残した。

人々は彼を「Hard Puncher」と呼んだ…。

操作方法 ——使いこなせ! 3つのボタン

8方向レバーでプレイヤーの移動を行い、2つのパンチボタンと1つの防御ボタンの計3つボタンで戦います。

パンチボタンについては、1つは顔面パンチで状況に応じてジャブ、ストレート、フックと変化します。

2つめがボディパンチで、これもジャブ、ストレート、フックとパターンがあります。ボディパンチはまれにアッパーを打ったりする事も出来ます(敵に接近して打つとアッパーになりやすい)。

防御ボタンは、文字通り敵のパンチをガードする為のボタンです。敵との間隔が広い時には、ボタンを1回押すごとに自分の顔面、ボディを交互にガードします。敵と接近している時に押すと敵のパンチに応じてガードしてくれます。

と言ってもこの場合、全てのパンチをガード出来る訳ではありませんので接近戦でのガードはあまり使えませんが…。

ちなみに、防御に関しては以上の様にレバー操作は不要です。

ゲーム進行 ——3回ダウンでTKO

1試合3ラウンド制で、自分は1ラウンドで3回ダウンしてしまうとTKO負けになってしまいます。もしダウンしてしまった時には、レバーを回してボタンを連打して下さい。画面上のゲージを一杯にすれば又起き上がります。

対戦相手も1ラウンドで3回ダウンさせてしまえば自動的に勝つ事になります。たまに、始まってから1回目のダウンで相手に勝ててしまう事があります。これは自分があまりダメージを受けずに速攻でダウンを奪ってしまうと決着がついてしまう様です。

もし3ラウンド戦っても決着がつかない時には、残りのダメージ数とその試合のトータルダウン数によって判定勝ちが決められます。

自分のプレイヤーを作ろう

ゲームを始める前に、スピード・パンチ・スタミナの3項目の100%中での配分をそれぞれ決めて、自分なりのキャラクターを設定する事が出来ます。

それぞれについて性質を説明しましょう。

●スピード…プレイヤーの移動、ガードする速さ、リーチの長さがUPする。
●パワー…パンチ力のUP。
●スタミナ…持久力とダウン後の回復力がUPする。



ダウンしてしまった。早く起きなくては…。



しまった、コーナーに追いつめられた。



スーパーパンチが決まった瞬間!!



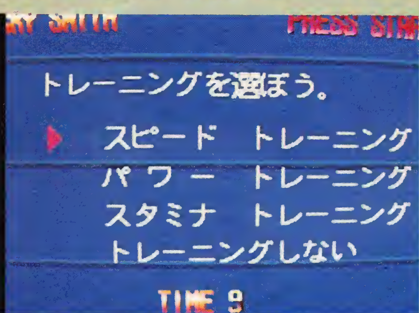
見事勝利を収めた。両側の女性が不気味。



勝ちが決まった瞬間、画面がこの様に変わる。うーんさすがにニクイ演出。



すばらしいアッパーカットだ。



トレーニングはパスする事も出来るが…。



スピードトレーニング。超木人拳!?



トレーニングの結果。スピードが4％UPしたぞ。

以上3つの配分についてですが、1つについて10％ずつに設定する事は出来ません。つまり1項目について最高80％まで強くする事が可能です。スピード、パワー、スタミナのどれを重視するかによってゲーム展開も違ってくるでしょう。

たとえばスピード80％、パワーとスタミナを10％ずつにして、パワーが無いがフットワークが速く逃げ回るしか能のない（?）キャラにしたり、スピード、スタミナを10％に、パワーを80％にして一撃必殺パンチを持つキャラにしたりと、自分なりに作戦を立てて作る事が楽しめます。（すばらしい!!）

スーパーパンチだ ——絶対マスターしよう

ゲーム中にある間合い、ボタン操作によって超強力な必殺パンチを打つ事が出来ます。

スーパーパンチはなんと7種類もあるので是非ともマスターして下さい。

①アッパーカット
②ローリングフック…敵をくるくると回らせてしまう。
③マッハパンチ…敵をロープまでふっ飛ばしてしまう。
④ホット・クラッシュ…赤い閃光と共に繰り出すスーパーパンチ。
⑤ブルーハリケーン…青い閃光と共に繰り出すスーパーパンチ。

これらのパンチの他にも、2つの必殺パンチがあるようです。

今回は、あえてこれらのパンチの出し方は書きません。自分の力でいろいろ試して発見して下さい。

覚えるときっと病みつきになること請け合いです。

いろいろあるぞ 対戦相手

対戦相手ですが、8人いて最後のタイトル戦に勝つとエンディングでゲーム終了となります。

一応ニックネームと共に対戦相手を紹介しましょう。

第1戦——シカゴの狂弾ミスターモヒカン。
第2戦——赤毛の貴公子レッド・ファルコ。
第3戦——モンゴルの虎マッド・モンゴル。
第4戦——シベリアの金狼アイアン・ドラゴ。
第5戦——巨砲マルクレンツ。
第6戦——黒い稲妻アベジ・ヒデブ（笑）。
第7戦——殺人鬼マービン・コブラ。
第8戦——無敵の帝王ブラック・スタリオン。

トレーニング ——作戦が問われるぞ

2戦勝つごとにトレーニングを行なう事ができます。

ゲームスタート時にプレイヤーが設定したスピード、パワー、スタミナに対応してそれぞれのパーセンテージをUPさせる為のトレーニングステージです。

後半の強敵と対戦していくにあたって弱い項目を補強したり、強い項目を更に強くしたりと、ここもプレイヤーの作戦性が問われます。

①スピードトレーニング…フットワークの速さやパンチの速さを鍛えます。
②パワートレーニング…パンチ力のUPを図ります。
③スタミナトレーニング…スタミナを増やすトレーニングです。

1回のトレーニングで最高20％UPさせる事が可能。

全面で3回トレーニングステージがあり、3回とも同じ種目を選ぶ事もできます。

以上で紹介を終りますが、キャラクター設定やプレイヤーのトレーニングなど、単なる格闘技ゲームで無い丁寧な作品と言えるでしょう。ロールプレイングの様な感覚で楽しんでみて下さい。

そうそう、2P同時対戦プレイも盛り上がりますよ。

君もハードパンチャーで熱くなろう!!

（F－SCHER）



スタミナトレーニング。タイミング良くジャンプしよう。



パワートレーニング。左右からのパンチボールを素早く打とう。

影伝説



©テクモ

これぞ ゲームのエンターテイメント！ゲームとデモは、見てくれなきゃ!!

恐怖のI.CBM発射指令を許すな

1999年、「ノストラダムスの大予言」の恐怖が、アメリカ全土を飲み込んだ。世界最高の厳重警備を誇るアルカトラズ監獄で、大規模な脱獄事件が起こった。

その囚人達を背後で操ったのは、悪の総帥「ブレードダムス」。彼は、あの大予言者「ノストラダムス」の血を引く者である。

ブレードダムスを中心として、脱獄した囚人達はアメリカ全土に散らばり、巨大な組織を作り上げた。そしてついに、彼らはその魔の手をアメリカ大統領に伸ばしたのであった。

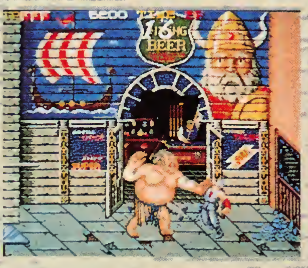
大統領を誘拐した彼らが手にしたものは、まさに1999年の恐怖・ICBMの発射指令スイッチなのです。

うかつに手出しできなくなった政府は、東洋から2人の暗殺者を呼び寄せた。彼らは「忍」と呼ばれていた。戦国の乱世より数多くの暗殺の影には必ずこの忍者の暗躍があったと言われ、常に歴史の裏舞台を生きてきた彼ら一族は、今では伝説化されつつあった。

アイテムを手に入れ、アメリカ6つの地域を「バトルトラベル」して、ブレードダムスの組織を粉砕することが、忍者の使命なのです。



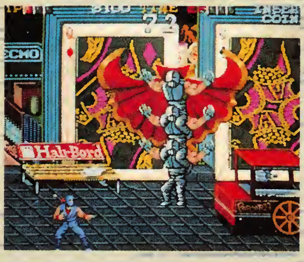
これを見ずして何を見るのだ!?



1面のボスだ。一番の入れ墨あり。



2面のボスだ。音楽もアイアンマンしてます。



3面のボス。三身一体は強いぞー。

五体技

●首切り投げ…このゲームのメインとなる技だ。とんぼ返りの途中で敵の首をつかまえて、投げ飛ばす技だ。マスターするべし。

●反動蹴り…所々に棒が突び出ている。それにつかまり、敵を蹴る。この技がこのゲームのカギを持っているのだ。

その他に「飛鳥がえし」、「縄渡りの術」がある。

●3段連続拳…最もオーソドックスな攻撃である。なぐる・蹴るの攻撃だ。文字どうり3回攻撃を加えることにより、敵を吹っ飛ばすことができる。

アイテム

五体技で敵をふっとばし、街中にある看板、ゴミ箱、TELBOXなどにぶち当てて破壊すると、そこから数種類のアイテムが出現します。

人形みたいのがエクステンド。

カプセルは体力回復。赤の方が青より回復する。

時計はタイムアップ。残り時間が20増える。

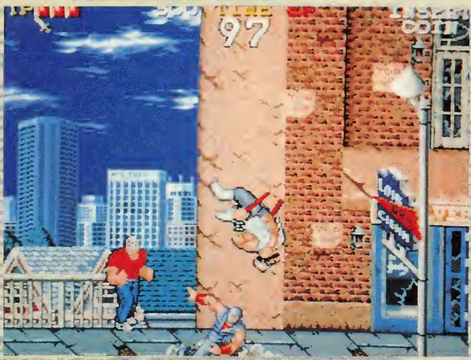
剣。「10人切り剣」と呼ばれ、10人切倒すまで使える。

宝石は得点だ。

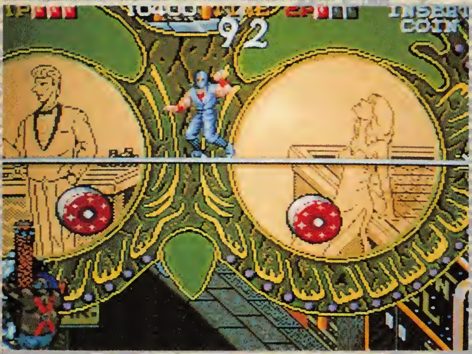
（Joe山田）



2面のスタート地点だ。ぶら下がったまんまで、どんどん進んでいく。うんてい。



首切り投げの一瞬。これぞ忍者龍剣伝の味だ！



3面はカジノ面。キレイ、キレイ。ここはアクションゲーム。



反動蹴りをくらった彼。宝石が出現していますね。得点なんかは二の次です。

単純だけど面白い!!

テトリス



ソビエトで生まれたパズルアクションゲーム。イギリス、アメリカなどでブームを起こしたゲームが日本に上陸。アーケードにも移植されたぞ。



基本画面。背景はイグアナ!? 上の黄色のブロックは次に出るブロック。


ゲームオーバーになると、サルがいろんなことをやってくれる。8パターンあり。



完成直後



テトリス完成直前。

操作方法

操作は、4方向レバーにボタン一つ。レバーの左右でブロック（正方形のかたまり）の移動。レバーを入れっぱなしにすると、あっというまにフィールドのはじっこに行ってしまう。

レバーを下に入れると、ブロックがあっというまに下に落ちる。

ボタンは、ブロックの向きを90度反時計まわりに回転する。これは重要。

遊び方はいたってシンプル!!

ルールは、20×10のフィールドで上から落ちてくる、正方形4つよりなる7種類のブロックを隙間ができないように積んでいくだけ。

横一列にブロックを並べると（ラインが完成すると）そのブロックが消滅し、その上にあったブロックは下に落ちる。

ブロックが天井まで達してしまうとゲームオーバー。

面数などは特にありませんが、レベルというものがあり、レベルが上がるとブロックの落下スピードが上がります。それと同時に背景も変わります。（見ているヒマがない。）

これが基本だテクニック

ブロックが落ちるところまで落ちた時に、しばらくの間左右に移動させることができます。その時に、ピッタリブロックがはまる空間があればそこに移動させるテクニックがあります。

まぁ、これぐらいしかテクニックがなく、また基本である訳なので、マスターしましょう。

高得点のコツはこれだ

スコアは、ラインを消した時と、レバーを下にしてブロックを速く落とした時に入ります。その他はありません。ラインは、複数同時に消した時の方が高くなります。

また、レベルが高くなると点数に倍率がかかります。

さらに、全てのブロックをフィールドから消すと、スペシャルボーナスとして、ラインを消した時の点数（トータルの点数ではない）が10倍になります。

ブロックを早く落とした点数は、正方形1個分が1点になります。

高得点のコツは、4つ同時にラインを消す（テトリスという）のが一番。しかし、狙いすぎて詰んでしまうこともありがちなので、ほどほどに。

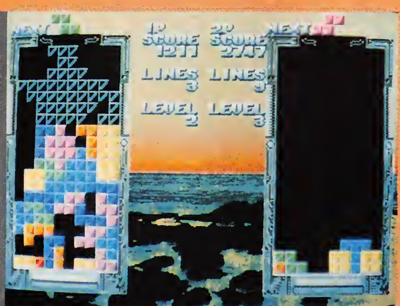
また、レベルが上がると、とてもじゃないけどテトリスを狙うヒマがない。ここは1つひとつ確実にラインを完成させて、スピードが戻るレベル10まで持ちこたえよう。

次号は攻略

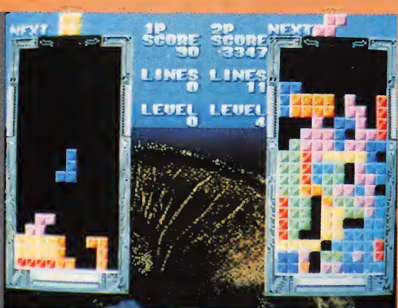
このゲームは、とてもシンプルなのに、とっても奥が深い、しかもとてもいいゲームです。パソコンを持ってる人も持ってない人もゲーセンで1度はプレイしてみよう。絶対ハマルぞ。

次回は攻略をやります。

（悠理）



2Pの画面。1Pは終っている。落ちていくブロックは両方ともいっしょ。



ちょっとスライドテク。このブロックが…。


こうなる。



PART MAN,
PART MACHINE,
ALL GAME.
ビデオ・ゲームに
史上最強のバイオレンス・ヒーロー、登場!!
近未来、犯罪の巣窟と化してしまった大都会。警察官マーフィーも赴任早々、この街に蔓延する犯罪の犠牲となってしまった…。
しかし、科学の粋を集めた技術と力により彼はサイボーグ警官〝ロボコップ〟として蘇ったのだ。
はびこる犯罪組織を壊滅し、市民に平和を取り戻すために、〝ロボコップ〟の戦いが始まった…!!
ROBOCOP T.M.
Licensed from Ocean Software Limited.
© 1987 Orion Pictures Corporation.
All Rights Reserved.
©1988 DATA EAST CORP.
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-392-4151(代)


Stunt Game
斬新なスタイルで迫る"スタントゲーム"だ!!
CPシステム第3弾
ストライダー飛竜
──A. D. 2048年
全世界は、謎の冥王グランドマスターの支配下にあった。──
余の力を思い知るがよい。
、余の足元にある。」
躍動体
逆襲!
一撃で、キャラクターゲームの概念を切断する多様な動き。
跳ぶ、斬る、はいあがる、滑り込む、かけあがる!!あらゆる
アクションを抜群の操作性でくりひろげ巨大な敵を
駆逐するこの快感!!
飛竜の動き、ひとつひとつが、アーケードゲームの未来を震動させる ──。

ゲーメスト
Feb. 1989
2
No.29
昭和64年2月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻第2号通巻29号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博 発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324 定価480円(送料60円)



雑誌03659-2